免责声明

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.173

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年1月26日

页数：212页

希望今年身体也能像去年一样健健康康。

掌机王Sp

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.173

卷首特报

索尼最新次世代掌机

PSV火速开箱评测！

专题企划

2011 TV GAME大赏

媒体评选·掌机篇

飘雪时节话圣诞

攻略透解

怪物猎人3 G 3DS

重装机兵2 重装上阵 NDS

索尼克 世纪 青之冒险 3DS

三次元空间

3DS更新版本简介



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年1月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第175辑上公布，敬请关注。

大奖

- 2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄
- 2名 北通动力堡垒（普通版）
- 2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖

- 1名 北通动力堡垒（迷你版）
- 1名 北通“魔方炫音”耳机
- 1名 北通PSP“中国风”胶套
- 1名 北通PSP“中国风”水晶盒
- 1名 北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）
- 1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第171辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名 手柄、外接电源

上海市	顾启文
福州市	江子豪
三河市	李宗灿
北京市	刘墨涵
珠海市	石凯
台州市	章璜

幸运奖 6名 北通掌机周边

上海市	陈思凯
北京市	陈天林
贵阳市	胡骥
郑州市	刘国文
大庆市	田哲
海口市	肖勇

《掌机王SP》第171辑 DVD问答—中奖名单

常州市	秦扬
天津市	王海明
湛江市	叶发明

答案：A

3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

攻略透解
P148
这只刺猬，很快！
系统详解
全关卡S级极限攻略
索尼克 世纪 青之冒险 3DS

攻略透解
P118
战车、人类和战斗犬的RPG！
完整流程攻略
全任务委托资料
全失落宝箱密码
重装机兵2 重装上阵 NDS

狩猎进入3D时代
攻略透解
P79
系统介绍
全武器详解
单机流程攻略
村任务怪物打法
怪物猎人3 G 3DS

又到了飘着雪花的冬季，圣诞节也热热闹闹地来了。这次，纸鸢将和大家聊聊“圣诞”这个话题，来看看在他的眼里，圣诞究竟是由哪些关键词组成的吧。另外，这些“圣诞关键词”又将如何和游戏联系在一起呢？
专题企划
P63
飘雪时节话圣诞

卷首语

相信本辑《掌机王SP》到各位手上的时候，已经是圣诞时分了，因此在这里祝福大家圣诞快乐！本辑终于迎来了3DS与PSV两家的正面交锋，一边是曾在PSP时代创造无数传奇，如今转战3DS的《怪物猎人3 G》攻略，一边是索尼次时代掌机PSV的主机评测。当然还有苍穹大爱的NDS《重装机兵2 重装上阵》，以及本人呕心沥血码下来的3DS《索尼克 世纪 青之冒险》，各位不要错过哦！（众小编：为什么就你呕心沥血……）

酷洛洛



掌机王Sp VOL.173

封面用图：
重装机兵2 重装上阵
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.173

http://www.tudou.com/programs/view/ggu RxwIU84A/?1324603313
密码 wo666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

CONTENTS 目录

文 LIKY 美编 咕噜



索尼最新次世代掌机
PSV火速开箱评测！

备受期待的PSV主机终于在无数FANS的热切期待中发售了，12月17日日版率先在全球首发，编辑部也在第一时间入手一台，下面就为大家带来第一时间的评测报告。

PSV分为Wi-Fi版和Wi-Fi+3G版（以下简称3G版），3G版相比Wi-Fi版多出3G功能（可插SIM卡）以及GPS模块，重量多19克，其他方面与Wi-Fi版没有区别。由于日版的3G版锁定日本电信运营商NTT DoCoMo，在日本之外都无法使用3G功能，所以我们人手的是一台Wi-Fi版主机，

目前PSV只有黑色一种颜色，其他颜色的主机虽然在之前的展会上有公布，但索尼并没有公布具体的发售计划。

包装盒

PSV的包装盒采用蓝白相间的配色，盒子为扁平式的造型，与PSP的长方盒造型不太一样。打开包装，里面包含的物品包括PSV主机一台，电源一个，电源线一根，USB数据线一根，说明书一套。其中，说明书包括一份快速指南手册、一份应用程序指南手册、一份注意事项手册和一张保修卡，其中快速指南以及程序指南都采用拉页的形式，彩页印刷，简单明了。



电源

PSV电源为100～240伏输入规格，也就是说全球通用，我们可以直插国内的电源而不用转接，非常方便，电源一头采用标准的USB接口，连接配套的USB数据线便可为PSV充电，电源输出电压为5伏，输出电流为1500毫安。当然，利用配套的USB数据线，我们也可以插上电脑为PSV充电。



PSV游戏卡

PSV的游戏卡盒不算大，而游戏卡则更小巧，可以对比3DS的游戏卡和标准SD卡，PSV游戏卡明显要小一号。另外，PSV使用的记忆卡则更加小巧，其大小与索尼M2型记忆棒（Memory Stick Micro）尺寸基本一样，只是略微厚一点点。

PSV记忆卡尺寸	15.0 mm×12.5 mm×1.6 mm
M2记忆棒尺寸	15.0 mm×12.5 mm×1.2 mm



▲PSV游戏卡盒（左）与3DS游戏卡盒的对比。



▼3DS游戏卡、SD卡、PSV游戏卡、PSV记忆卡对比。

PSV记忆卡

PSV记忆卡并不随主机赠送，而很多游戏和程序必须要记忆卡才能运行，所以基本属于必备周边。目前索尼发售有4G、8G、16G、32G 4种容量的记忆卡，不同地区售价略有不同，具体如右表：（括号中为折合人民币）

容量	日版	港版	美版
4GB	2200日元（约179元）	188港币（约154元）	29.99美元（约190元）
8GB	3200日元（约230元）	288港币（约236元）	44.99美元（约286元）
16GB	5500日元（约448元）	488港币（约400元）	69.99美元（约446元）
32GB	9500日元（约773元）	888港币（约727元）	119.99美元（约765元）

PSV规格表

中央处理器	ARM Cortex-A9核心 （4核心）	
图像处理器	SGX543MP4+	
主内存	512MB	
显存	128MB	
外部尺寸	约182.0×18.6×83.5毫米 （宽×高×厚） （不包括最大突出部分）	
重量	约260g（Wi-Fi版），约279g（3G版）	
屏幕&触摸板	前触摸屏：5英寸 （16比9），解析度960×544，约1千6百万色，OLED 多点触碰屏幕，电容性	
	背触摸板：多点触摸板，电容性	
摄像头	前摄像头×1、后摄像头×1	
	帧率：120fps@320x240（QVGA）， 60fps@640x480（VGA）	
	解像度：640x480（VGA）	
音效	内置立体声喇叭	
	内置麦克风	
感应器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速计），三轴电子罗盘	
位置服务	内置 GPS（只限3G版）	
	Wi-Fi位置服务支援	
按钮&开关	PS键，电源键，方向键（上、下、右、左），功能键（△、○、×、□），L键，R键，左摇杆，右摇杆，START，SELECT，音量按钮 （+/-）	
无线传输	3G无线网络连线功能（只限3G版）	
	HSDPA & HSUPA 高速下行、上行分组接入（只限3G版）	
	IEEE 802.11b/g/n （n = 1x1） （Wi-Fi） （基站模式/Ad-hoc模式）	
	蓝牙Bluetooth 2.1+EDR （A2DP/AVRCP/HSP）	
插槽&端口	PSV专用游戏卡插槽	
	记忆卡插槽	
	SIM卡插槽（只限3G版）	
	多用途连接端口 （USB资料传输、电源输入、立体声输出、单声道输入、串流数据通讯）	
	耳机/麦克风连接端 （立体声迷你连接端、立体声输出、单声道输入）	
	配件端口	
电源	内置锂离子电池	
	交流电转换器	
支持影音格式	音乐	MP3 MPEG - 1/2 Audio Layer 3，MP4（MPEG-4 AAC），WAVE（Linear PCM）
	视频	MPEG-4 Simple Profile（AAC），H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile（AAC）
	相片	JPEG（Exif 2.2.1），TIFF，BMP，GIF，PNG

PSV外观大解析

顶部



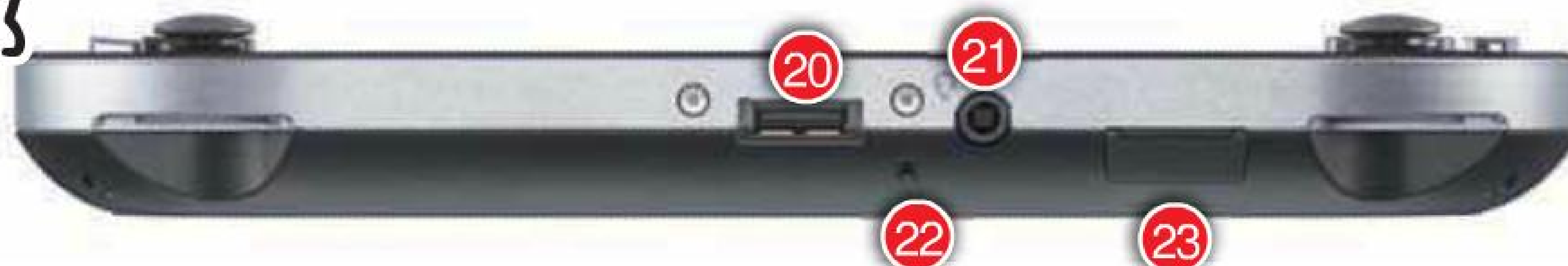
正面



背面



底部



左面　右面



1.方向键
2.左摇杆
3.左喇叭
4.PS键
5.功能键（○×△□）
6.右摇杆
7.右喇叭
8.前摄像头
9.Select键
10.Start键
11.挂绳孔
12.背触摸板
13.背摄像头
14.L键
15.电源键
16.PSV专用游戏卡插槽/存取指示灯
17.配件端口（连接另售配件）
18.音量调节键（-、+）
19.R键
20.多用途连接端口（USB充电、数据传输等）
21.耳机接口
22.麦克风
23.记忆卡插槽
24.SIM卡插槽（限3G版）

首发的PSV只有黑色这一款颜色，主机的材质与黑色PSP非常类似，正面像陶瓷一样晶莹剔透，四周有一圈金属颜色的边框（实际材质可能是塑料），而主机背后巨大的触摸板也光滑异常，只是在背部触摸板四周有一圈黑色塑料，与正面材质相比略显廉价，但也许是为了减轻重量的需要。前后大范围的光滑材质让PSV成为良好的指纹收集器，这一点倒是继承了PSP的一贯传统。

主机的正面有着大家熟悉的方向键和○、×、△、□这4个功能键，相较于PSP的按键，PSV按键偏小，而且更为紧凑，不过实际操作时并没有什么障碍。双摇杆的手感不错，采用的是PS系手柄上的摇杆样式，而不是PSP那样滑动式的滑杆，可以获得更接近于家用机手柄的操作体验，不过PSV的摇杆不能按下去，这一点需要注意。之前网上盛传右摇杆的位置与功能键过于接近，按功能键时有可能被右摇杆影响，经过我们实际测试，此问题基本属于恶意夸大，右摇杆与功能键的位置处理得恰到好处，只要不是拇指大得特别离谱的玩家基本不会影响。

巨大的5英寸屏幕无疑是PSV最引人注意的焦点，这块屏幕采用了OLED材质，分辨率为960×544，相比PSP的TFT液晶屏，其分辨率提升了4倍（PSP为480×272），不仅显示效果更加细腻，还更加省电，色彩更加丰富，可视角度和响应速度都有着优异的提升，无论观看视频还是玩游戏都没有延迟。

PSV配置有前后两个摄像头，正面摄像头在功能键旁边，如果不仔细看你可能都不会发现，而背面的摄像头则处于背部正上方，位置很明显。PSV背面有着大范围的背触摸板，支持多点触摸，别看它上面密布着索尼经典的○×△□图案，实际却像镜子一样光滑，一点也不粗糙。

在PSV的顶部，除了有L、R键之外，还配置有电源键、音量调节键、游戏卡插槽以及配件端口，游戏卡插槽和配件端口都有防尘盖，其中游戏卡插槽内有一个橙色的信号指示灯，在读取游戏卡数据时灯就会闪烁，提醒玩家此时不要拔出游戏卡。

在PSV底部则配置有多用途连接端口和耳机插孔，所谓的多用途连接端口简单来说就是充电口，可以连接USB数据线来充电或者传输数据，这个接口采用的是独特样式，只对应配套的数据线。而耳机插孔采用标准的3.5mm规格，支持带麦克风的耳机。PSV底部还隐藏有一个麦克风口，看起来不太明显，聊天时玩家可以直接对着这个口说话。另外，记忆卡插槽也处于PSV底部，带有防尘盖。

如果是3G版主机，在主机左侧面有SIM卡插槽，可以插入3G手机卡实现3G功能，如果是Wi-Fi版则无此插槽。

关于重量和手感

Wi-Fi版PSV质量为260克，3G版为279克，对此大家可能没有具体概念，可参见下表掌机重量对比。很多人在亲自拿起PSV之前都会想当然地觉得这个大屏幕、大身材家伙一定会很笨重，实际上却并非如此，如果你是一个玩惯了PSP-1000的老玩家，初次将PSV拿上手时你可能会觉得意外地轻，Wi-Fi版PSV比老型号的PSP-1000还要轻20克，拿在手上并不显太笨重。

主机	质量
Wi-Fi版PSV	260g
3G版PSV	279g
PSP-1000	280g
PSP-2000	189g
PSP-3000	189g
PSP go	158g
3DS	230g



▲游戏卡插槽和配件端口都有防尘盖。

PSV系统界面

系统菜单

PSV首次开机时需要设置语言、时区、时间等资料，值得一提的是系统支持多国语言，除了英语、日语、法语、德语等，还支持简体中文和繁体中文，这一点也算是保持了PSP系统一样的国际化风范，毕竟PSV游戏也是不锁区的。设定完毕后PSV会播放一段绚丽的欢迎视频，注意这段视频只有首次开机时才有，以后想要看的话需要将主机格式化才行。

独特的LiveArea

进入PSV主界面后，可以看到漂亮的主屏幕和各种应用程序的图标，只要点击相应的图标便可启动程序。通过滑动可以切换屏幕，与苹果等智能手机上操作界面类似。当我们点住屏幕不放时可编辑主屏，此时可以移动图标的位置，或者改变背景样式，定制自己的桌面。

PSV的操作系统被称为“LiveArea”，意为“生活区”，它有着更加直观的用户体验，当玩家点击一个程序时便会开启一个“生活区”页面，页面包含了该程序的简要信息以及实时的简要消息，比如点击一个《真・三国无双 NEXT》的图标，首先出来的是该游戏“生活区”页面，上面包含“开始”图标、官方主页链接、PS Store消息、玩家评论等各种消息，点击不同链接可直达相关内容，而点击“开始”图标才是正式运行游戏。

在程序运行过程中只要按下主机的PS键便可立刻回到主菜单，但程序会在后台驻



▲PSV的主菜单界面，点击右上角图标可以打开消息窗口。



▲《真・三国无双 NEXT》的“LiveArea”页面，包含了众多信息。

留，在屏幕最上方我们可以看到驻留的程序图标，系统允许同时开启6个程序界面，超过6个便会自动关闭最后的程序，我们可以在不同的程序页面间滑动切换，而要关闭一个程序，只需要像撕日历一样撕下这个“生活区”页面便可，非常新颖。在后台驻留的程序可以随时返回去继续（原来的“开始”图标会变为“继续”），不过有些程序不能同时运行，比如运行了一个PSV游戏的程序后，如果再点击其他的游戏运行，原来的游戏就会关闭（画面会出现关闭提示），这一点倒无可厚非，只是游戏与网页浏览器竟然无法同时运行就有点……（低声：3DS都支持啊），不过根据官方消息，以后的固件更新会支持一边游戏一边看网页。想想也应该不是问题，堂堂四核处理器，多进程绝对是小菜一碟。

PS键和消息提示

PS键带有消息提示功能，在有新消息到来时它便会发出蓝色的光，并且像呼吸灯一样忽明忽暗，主屏幕右上角会出现消息提示，点击后会出现消息列表，内容包括正在下载中的内容列表、玩友上线通知、玩友刚获得的奖杯等。



▲收到新消息时PS键便会发出蓝色的光。

PSV系统程序

PSV内置了不少应用程序，通过这些程序我们可以了解PSV的强大功能。需要注意，PSV的很多功能与网络建立着密不可分的关系，很多程序都要登录PSN账号才能运行。



音乐



这是PSV的音乐播放程序，将电脑或者PS3上的音乐Copy到PSV记忆卡上便可播放，PSV支持MP3、WAVE等音频格式，支持后台播放，可以一边游戏一边听自己喜欢的音乐。音乐播放器支持均衡器调节、专辑封面显示，在后台播放时，玩家按住PS键2秒以上会显示快速设置画面，可进行调整音量、上一首、播放、下一首等操作。



照片



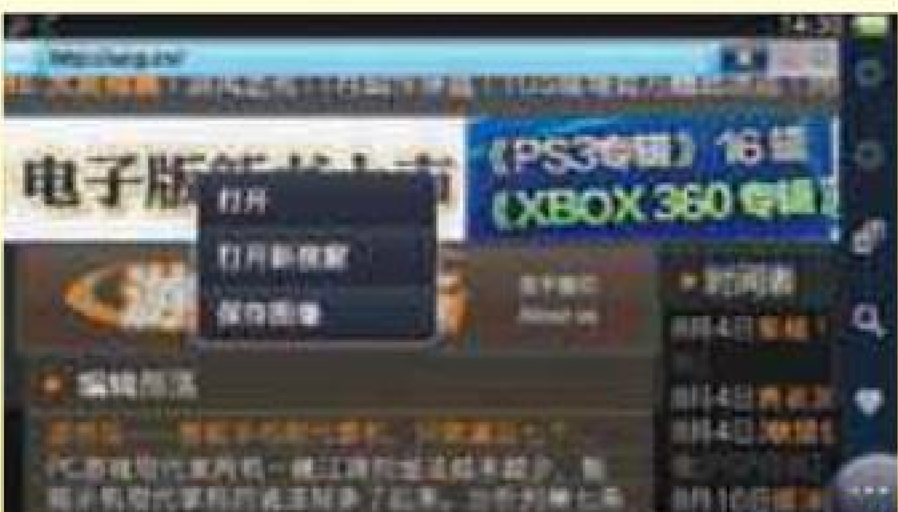
▲拍照时可以点击屏幕右下方的快门，也可以按R键拍照。

运行该程序可以使用PSV的前、后摄像头拍照，官方一直没有公布PSV的摄像头像素数据，根据我们实际拍照测试，前后摄像头都只能拍摄最大分辨率640×480的相片，由此推断像素只有30万（有点寒酸）。摄像头水准基本停留在上个世纪，没有变焦，不支持自动对焦，没有闪光灯，目前也不支持视频拍摄，除了可调节拍照尺寸（640×480、480×480、640×360 3种），就只能选择是否记录照片位置信息。其实大家完全不用指望PSV的摄像头能像手机那般强大，它更多的是为游戏功能服务（如识别AR卡），而不是为了去拍照。

拍摄的照片可以点击左下角的图标直接查看，此外从电脑或者PS3上传输来的相片也是在这个程序中查看。



浏览器



▲浏览器菜单位于窗口右侧，而按住图片不放可以打开保存菜单。

PSV的浏览器支持中文编码，浏览器最多可打开8个窗口，支持书签和历史记录，浏览时完全是触摸操作，支持两指缩放，双击页面也可以放大缩小，按住图片或者链接不放可以打开菜单选择保存图片或者打开新窗口，所有操作与智能手机上的浏览器类似。另外浏览器也集成了Google搜索引擎，而PSV的输入法也支持简体中文输入，这使得我们用PSV上网毫无障碍。浏览器打开页面的速度不错，但是页面放大后再拖动时刷新有延迟，体验并不十分流畅。



视频影像

点击这个程序便可让PSV播放视频，PSV直接支持MP4格式视频（包括H.264编码），目前只支持到720P（1280×720）的最大分辨率，根据官方消息，以后会支持到1080P。我们实际播放720P视频时非常流畅，PSV的大屏幕显示出表现出极佳的显示效果。播放时轻点屏幕会出现菜单，除了有快进、快退、暂停等功能键，进度条也可以实现随意拖拽，而片段搜索功能也很贴心，点击图标后会显示章节或一定时间的缩略图，选择想观看的片段即可。视频的片源可以从PSN下载或者从电脑、PS3上传输过来。





派对

派对相当于一个聊天室程序，玩家需要先登录PSN账号，然后邀请好友来参加派对，1个派对最多能让8人参加，大家可以在这里用文字或者语音进行聊天。



Near

Near是一个基于位置信息的社交程序，有点类似于手机上的“谷歌纵横”，玩家也需要先登录PSN账号。Near可根据目前的位置数据发现附近的PSV用户或朋友，并收集信息，看看他们在玩什么游戏、获得什么奖杯等，也可和其他玩家互相分享游戏的道具等。



群消息

群消息就是自己与PSN好友互发信息的应用程序，来自PSN的最新信息、派对或游戏的邀请也会通过群信息收发。一个信息最多可同时发送给16人，也可仅发送给1人。



朋友

登录PSN账号后便能使用该程序，在这里可以查看你的PSN好友，包括他们的个人信息、获得的奖杯数等。



奖杯



▲不仅可以查看自己的奖杯，还可以与好友比较奖杯的获得情况。

熟悉家用机的玩家对于“奖杯”应该不会陌生，在支持奖杯功能的游戏中达成一定条件后即能获得奖杯，奖杯分为铜、银、金、白金4种。登录PSN账号后，包括PS3的奖杯信息都会显示出来。关于奖杯，PSV有一个相当“坑爹”的设定，那就是：只有第一个启动游戏的PSV才能获得奖杯，之后其他PSV再玩该游戏无法获得奖杯。也就是说，游戏只认第一任主人，第二任的没法获得奖杯（我怎么突然想起“忠犬八公”？），这让PSV以后二手游戏情何以堪啊。

当然，如果第一任玩家开始新游戏时登录有PSN账号，已获得的奖杯信息会保存于PSN的服务器中，这样他换其他的PSV游玩时，只要使用相同账号登录，就可以继续获得奖杯。

在奖杯的应用程序中，玩家除了可以查看自己已经获得的奖杯，还可以查看好友的奖杯信息，同时也可以与好友进行比较，另外，奖杯信息保存于PSV主机内部，一台主机最多可保存100款游戏的奖杯信息，玩家可随时将这些信息同步到PSN账户上。



PS Store



▲PSP下载版的《MHP3》要2990日元，你有没有立刻想买的冲动？

PS Store是索尼的在线游戏商店，需要登录PSN账号才能访问，根据玩家注册账户的地域、语言的不同，PS Store提供的内容也有不同。目前PS Store上的内容已经非常丰富了，包括游戏、应用程序、视频等内容，其中游戏包括有PSV、PSP、PCE等机种，不仅有免费的试玩版，还有付费的正式版，每个项目都有简单的介绍和用户评价，玩家可以用PSV直接下载，非常方便。如果要购买付费项目需要先给自己的PSN账户充值，可使用信用卡充值。



遥控操作

遥控操作可以让PSV与PS3建立连接，从而操作PS3使用它的部分功能，包括看PS3的照片、视频、听音乐，甚至遥控操作部分PS3游戏。PSV与PS3的连接分为两种方式，一种是PSV与PS3通过Wi-Fi直接连接，通过配对添加设备后相连，此时PSV与PS3必须处于一定范围内；另一种是通过互联网相连，让PSV与PS3都处于上网状态，通过一番设定，即使出门在外也可以用PSV遥控家里的PS3。



内容管理



▲所有的传输操作只能通过PSV端来进行。

内容管理是管理游戏和应用程序数据的程序，也可备份和还原PSV的数据，通过这个程序可以与电脑或者PS3连接（插上USB数据线后），用来传输视频、音乐、图像、程序等内容，注意使用该功能PSV必须插入记忆卡。

与电脑的连接

通过USB线将PSV与电脑连接，在PSV运行“内容管理”程序后，电脑端会下载“内容管理助手”程序，安装成功后，在电脑上设置好文件夹路径（包括照片、视频影像、音乐、应用程序/备份文件），之后在PSV便可访问电脑上的这4个文件夹了。注意，所有的管理操作都只能在PSV端进行，电脑端的“内容管理助手”没有任何操作功能，也就是说电脑无法访问PSV的记忆卡，这也是索尼防盗版、防破解的一道预防措施。



Wellcom Park



▲Wellcom Park的小游戏充分利用到PSV的独特功能。

Wellcom Park是PSV主机内置的一款迷你游戏，它包含了5个有意思的小游戏，游戏充分利用到PSV的触摸屏、麦克风、摄像头等功能，让玩家快速体验PSV的独特乐趣，值得一提的是，该游戏支持全中文的发音解说，非常亲切。



设定

PSV的设定菜单包含了众多的设置项目，包括网络设定、账户设置、屏幕亮度、记忆卡格式化、系统格式化等等。

关于PSV的补充问题

PSV绑定PSN账号

PSV允许玩家登录PSN网络，不过只允许一个账号，一旦你使用这个PSN账号登录，该账号就会与PSV主机和记忆卡绑定，如果你想换一个账号登录，除非将机器初始化，并删除记忆卡上与账号相关的所有资料。

系统自带截屏功能

吸收了iOS的优点，PSV自带了截屏功能，快捷键为PS键+Start键，无论是系统界面还是游戏中都可以进行截屏，图片自动保存在相片中，这对于经常要做攻略的小编们来说无疑是一大福音，只是游戏中截的图会在右下角带上厂商的LOGO，而系统截图不会。

关于PSV玩PSP游戏

如果PSP游戏有下载版，PSV可以直接在PS Store中购买，下载到PSV的记忆卡中便可直接运行。值得一提的是PSV在运行PSP游戏的时候可以使用双线过滤（bi-linear filtering）技术，让画面显得更为精细，此外某些PSP游戏还支持右摇杆操作。

关于UMD Passport

“UMD Passport”是索尼专门针对购买过UMD的玩家推出的优惠下载服务，只要你拥有UMD版的PSP游戏，就可以用更为低廉的价格获得该游戏的DL版，优惠后的游戏售价为400～2500日元。目前已确认有264款PSP游戏加入到了“UMD Passport”的服务中来，这个服务当然也对应PSV下载PSP游戏。

“UMD Passport”的使用流程如下：

①使用PSP登录PS Store，找到“UMD登录APP”这项应用程序，下载并安装到PSP之中（这项APP也可以通过PS3等进行安装）。

②在PSP之中放入希望使用“UMD Passport”的UMD盘，运行“UMD登录APP”程序（启动此项程序时必须保持在联网状态）。

③按照画面上的指示，将放入的UMD登录进自己的PSN账号之中，点击“UMD登录”即可。这样就可以用优惠价格购买DL版的游戏（注意一次只能登录一张UMD）。

④登录后的游戏就可以在PS Store之中通过优惠价格购买。随后安装进PSV之中便可以进行游戏（DL版安装进PSP之中也可以运行）。



PSV的电池续航

根据官方的数据，充满电的情况下玩游戏可支持3～5小时（根据网络环境、画面亮度的不同，游戏时间也会发生变化），看影像约5小时，听音乐（待机时）约9小时，实际测试基本与官方数据吻合。不过PSV采用内置电池，无法更换电池，这一点需要特别注意。另外，使用电源进行充电可在2小时40分钟充满，使用电脑USB口充电则要慢一些，而且此时必须将PSV彻底关机才能充电，充电时PS键会发出红光，充满后熄灭。另外顺带一提，PSV的电池容量为2210mAh。

电池持续时间	
游戏	约3～5小时
影像	约5小时
音乐（待机时）	约9小时

关于主机编号

日版Wi-Fi版为PCH-1000开头，3G版为PCH-1100开头。港版Wi-Fi版为PCH-1006开头，3G版为PCH-1106开头。

关于PSV与PSP通信联机

如果在PSV之中安装了PSP游戏的话，是可以和PSP进行无线联机的。

小编试玩感想



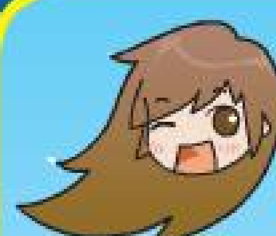
LIKY

整体而言非常满意，屏幕效果非常赞，各种操控都很顺手，系统借鉴了智能手机的屏幕操作，滑动顺滑，而关闭程序犹如撕日历一样很优雅。不过系统目前还不够稳定，遇到几次死机问题，而且PSV又不能抠电池，死机了很麻烦（像PSP那样长按电源键虽然也能强行关机，但有时候并不好掌握时间）。另外，从待机状态中唤醒主机时间略久，大致要两秒左右，希望以后系统更新能够改进不足。



马修

开箱后第一个感觉是大而且厚，尤其和本人的PSP-2000放在一起比较时，略感惊奇的是重量竟然差不多。画面的惊艳在预料之中就不多说了，说说很多人关注的两个传言：1.×键和右摇杆过近而影响到游戏中操作：本人的手不小，按×键时确实会稍稍碰到右摇杆，但对游戏没有任何影响；2.握着机身的手指会无意碰到后触板，以本人握PSP的多年习惯，中指确实会搭在后触板上，如果游戏不支持后触板当然没影响，但支持的话……像我这样随意惯了的玩家可能要改下习惯了。最后说下，左摇杆感觉有些松松垮垮的，用起来过于灵活了。



胧月

之前在香港试玩会和东京游戏展上都摸过PSV，这次玩到最终实机谈不上惊艳，画面仍然那么靓丽，当然UI也还是那么难看。首发游戏中感觉质量最好的依然是《无双》，这与3DS首发何其相似，光荣该爆发该良心的时候还是很到位的嘛。硬件性能没有可诟病之处，但是Near系统的分服机制令人非常不爽，套用一句现成的话讲：“港服和日服的两个人即便在激情拥吻，Near上也无法搜索到对方。”那么可以肯定，如果该机制不在今后的升级中做出改变，那么对于登录服务器混乱无比的国内玩家而言，Near的社交功能肯定大打折扣。有志于去日本留学的PSV玩家们，出国以后别忘记初始化机器啊。



掌机情报站

文 雷伊

NEWS STATION

事件 EVENT

《怪物猎人3G》如期发售，刷新3DS游戏周销量纪录





12月10日，日本国民狩猎系列的最新作《怪物猎人3 G》如期发售。对于这款首次降临任天堂掌机平台的大作，玩家们自然是翘首以盼，而为此特地购入3DS的玩家更是不在少数。游戏发售当日，在日本各大电器店前毫无意外地出现了玩家们已经习以为常的排队现象。在新宿西口的Yodobashi Camera MultiMedia馆前，不到开店时间早上7点就已经聚集了将近200人的队伍。提前来排队的玩家多半是冲着主机同捆版前来，由于数量有限，主机同捆版在开店之后的15分钟以内就宣布售罄。原定于早上8点营业的Bic Camera新宿西口店，由于一早门口已经聚集了80人左右的长队，因此临时决定提前到7点营业，主机同捆版在开店后20分钟左右就宣告售罄。位于秋叶原的Yodobashi Camera MultiMedia Akiba，在天还没亮的凌晨5点半，就已经有超过50人不畏冬日严寒聚集在门口，其中有些人是冲着当日发售的某玩具而来，到早上7点的时候，排队买玩具和买《MH3G》的顾客开始分成两队，其中排队购买《MH3G》的玩家大约有80多人，排在最前列的在0点就已经在此守候。平时9点半才营业的Akiba店，因为《MH3G》发售而提前到8点营业，到开店时，店门口排队的人数已经超过了170人。尽管12月的日本已经是寒冬，但这丝毫没有影响玩家们的情绪，拿到心仪游戏的玩家脸上无不如沐春风般洋溢着满足的笑容。

根据日本出版统计机构EnterBrain的统计数据显示，《MH3G》发售首周（由于发售日是周六，因此首周销量只统计了两天，而并非普通周四发售的游戏那样统计四天）销量达到了47万1055套，刷新了之前刚由《马里奥赛车7》创造的首周45万1932套的3DS游戏周销量纪录。而《MH3G》发售当周的3DS主机销量，也达到了惊人的37万8114台，超过主机首发当周37万1326台的纪录，成为新纪录保持者。3DS在《超级马里奥3D》、《马里奥赛车7》以及《MH3G》等众多大作的牵引下，软硬件销售势头都非常强劲，成为今年年末商战的最大赢家。截止到12月11日，3DS主机在日本国内的累计销量已经突破300万大关，达到323万7272台。

12月8日



Koei Tecmo Games宣布，12月17日与PSV主机同时推出的首发软件《真・三国无双 NEXT》，将和百事NEXT饮料进行合作推广。为了纪念这次携手推广，从本日起玩家可在百事NEXT饮料的官方网站参加抽奖活动，此次活动中官方共将送出50张《真・三国无双 NEXT》游戏卡带。活动起止日期为12月6日起至12月27日上午9点，为期三周。《真・三国无双 NEXT》沿袭了《真・三国无双6》的人物造型，并在游戏性方面针对PSV的正面和背面触摸功能以及PSV的通信功能，加入了新的玩法。

“PlayStation Awards 2011”召开，获奖名单揭晓







由SCEJ主办、主要用于表彰在日本国内热卖的PS系列主机相关软件的年度庆祝典礼“PlayStation Awards”于12月5日在日本品川召开。

在宣布获奖游戏之前，SCEJ总裁河野弘先生先登台发表讲话。PlayStation Awards自初代PS诞生次年的1995年开始举办，到今年已经是第17界。作为意外惊喜，河野弘宣布德中晖久、丸山茂雄、佐藤明、高桥裕二以及久多良木健等对PS系列主机的诞生有着举足轻重作用的人士，也来到了会场。PlayStation Awards 2011，表彰对象是在2010年11月至2011年10月这段期间内发售的PS家族软件。在这段期间内，PS家族相关游戏共在日本国内卖出了2822万套，占家用游戏总销量份额的54%（其中PSP游戏占33%、PS3游戏占21%）。河野表示，PS事业整体上比去年同期获得了14%的增长，尽管受到东日本大地震带来的负面影响严重，但PS事业依然形势喜人。去年的庆祝典礼上首次新设了玩家选择奖，今年则新设了世界游戏奖（ワ－ルド ゲ－ム赏），用于表彰和鼓励那些制作精良的海外游戏，而这些游戏也是由玩家投票所选出来的。河野补充表示，为了进一步传达海外游戏的乐趣，明年3月还将进行相关的专题企划。

之后登场的是SCEJ代表董事兼集团CEO安德鲁·豪斯，安德鲁表示，这是他今年9月份任职以来的第一场PlayStation Awards，在表示自己喜悦之情的同时，也对奖项结果充满期待。此外，他也说明了PS相关作品在欧美年末商战中的出色表现，并信心十足地表示12月17日PSV的发售将会使PS事业变得更加充满活力。

紧接着的是宣布奖项和颁奖环节。其中《怪物猎人 携带版 3rd》以超过450万套的惊人销量摘得四白金大奖。在颁奖环节中，包括制作人辻本良三以及导演一濑泰范在内的多达23名制作人员齐齐上阵，构成了PlayStation Awards史上绝无仅有的景象。

此次PlayStation Awards的各奖项以及具体获奖名单如下：

四白金奖
（用来表彰累计出货量400万套以上、500万套未满的作品，额外奖金400万日元）
怪物猎人 携带版 3rd（PSP）

金奖
（用来表彰累计出货量50万套以上、100万套未满的作品，额外奖金50万日元）
最终幻想 零式（PSP）
世界足球 胜利十一人 2011（PS3）
GT赛车5（PS3）
真・三国无双6（PS3）
怪物猎人 携带版 3rd HD版（PS3）
无尽传说（PS3）

玩家选择奖
（由玩家投票选出的得票数排在前10位的游戏）
怪物猎人 携带版 3rd（PSP）
英雄传说 碧之轨迹（PSP）
使命召唤 黑色行动（PS3）
GT赛车5（PS3）
凯瑟琳（PS3）
真・三国无双6（PS3）
梅璐璐的工作室 阿兰德的炼金术士3（PS3）
使命召唤 现代战争2（PS3）
无尽传说（PS3）
黑暗之魂（PS3）

世界游戏奖
（由玩家投票选出的得票数排在前3位的海外制作游戏）
使命召唤 黑色行动（PS3）
小小大星球2（PS3）
使命召唤 现代战争2（PS3）

PlayStation Store特别奖
（在PlayStation Store发售并且下载量排在前5位的下载专用游戏）
异说 012 最终幻想 序章（PSP）
疯狂出租车（PS3）
元素怪兽 在线卡片游戏（PS3）
初音未来 女歌手计划 梦想剧场2nd（PS3）
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版（PS3）

此外，SCEJ将2008年起至2011年获奖作品中那些出货量超过50万套的PS3、PSP游戏，命名为“PlayStation Awards精选”。玩家只要在2011年12月5日至2012年1月15日的这段期间内，在出售这些游戏的实体店或者PS Store购买这些游戏，就可以获得一张抽奖序列卡，玩家只要将卡上的序列号输入到PlayStation Award 2011的官方网站活动页面中，就有机会获得最新发售的3G/Wi-Fi版PSV初回限定版主机一套，获奖名额总共有20名。PlayStation Awards精选游戏以及历年所获奖项如下（先后顺序以发售日排列，已推出廉价版或加强版的游戏以这些版本为对象）：

PSP
怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版（2008年，双白金奖）
危机之源 最终幻想Ⅶ 廉价版（2008年、金奖）
梦幻之星 携带版 廉价版（2008年、金奖）
异说 012 最终幻想（2009、金奖）
王国之心 梦中诞生 最终混合版（2010、金奖）
噬神者 爆裂 廉价版（2010、金奖）
梦幻之星 携带版2 廉价版（2010、金奖）
潜龙谍影 和平行者 廉价版（2010、金奖）
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G（2010、金奖）
怪物猎人 携带版 3rd 廉价版（2010、四白金奖）
最终幻想 零式（2010、金奖）

PS3
潜龙谍影4 爱国者之枪 廉价版（2008、金奖）
如龙3 廉价版（2009、金奖）
生化危机5 抉择版 廉价版（2009、金奖）
最终幻想ＸⅢ 廉价版（2010、白金奖）
如龙4 传说的继承者 廉价版（2010、金奖）
北斗无双（2010、金奖）
GT赛车（2011、金奖）
真・三国无双6（2011、金奖）
怪物猎人 携带版 3rd HD版（2011、金奖）
无尽传说（2011、金奖）

12月9日

Koei Tecmo Games确认会在12月17日《真・三国无双 NEXT》发售当日，在PSN上提供游戏的试玩版本。试玩版包括3个关卡，在今年东京游戏展提供的版本基础上，追加4名可试玩武将，这样在这个试玩版中玩家的可操作武将达到了8人，他们分别是夏侯惇、周瑜、赵云、王元姬，以及新追加的甄姬、小乔、关羽和司马懿。此外，厂商还公布了本作与在手机社交平台Gree运营的手机游戏《100万人的真・三国无双》进行联动的计划，只要将《真・三国无双NEXT》中获得的编码在《100万人》中输入，就可以得到限定武器。





12月13日

将于2012年1月29日举行的“《逆转》系列”10周年庆祝活动“逆转裁判10周年特别法庭”，确定将会邀请日本动漫歌曲领军人物水木一郎现场献唱。据悉，曾经演唱过无数热血英雄歌曲的水木一郎，届时将会演唱“《逆转》系列”中某非常著名的以英雄为主题的曲目。“逆转裁判10周年特别法庭”入场券售价3150日元，届时除了巧舟等系列相关的制作人以及歌手水木一郎登场之外，共同开发了《雷顿教授VS逆转裁判》的Level-5社长日野晃博也将作为特别嘉宾到场。

事件 EVENT

Gust成为Koei Tecmo Games集团完全子公司

Koei Tecmo Games集团12月7日宣布，在同年11月28日召开的董事会上，集团已经取得了株式会社Gust的所有股份，将其 接收为集团的完全子公司。

Koei Tecmo Games的官方声明表示，集团在“创造与贡献”这一经营理念之下，通过创造独创的娱乐产品，旨在成为能够 使全世界人们的心灵获得满足的“世界No.1的娱乐内容创造集团”。作为集团主力事业的游戏软件事业、在线・移动产品事业等所面临的大环境正在发生着重大变化，新平台的登场以及社交游戏的急速成长为集团带来了更多机会，同时也使企业间的竞争变得更加激烈。在这样的情况下，集团认为持有多个能够创造稳定收益的知名IP（知识产权）、并将它们扩展到各种领域进一步发挥它们的价值，是当前竞争力的源泉。Gust公司以“经常用新技术与感性 制作游戏软件，充实全世界玩家的美梦与生活”为理念，创造了“《工作室》系列”等拥有众多忠实粉丝的人气IP，在游戏领域卓有成果。而Koei Tecmo Games集团旗下的子公司Koei Tecmo Games Net常年负责Gust产品的流通，一直以来的合 作也非常愉快。通过此次将Gust接收为子公司，集团在获得新IP的同时，也会将它们活用在更多的领域进一步提升IP的价值，旨在进一步强化集团的事业根基。

Gust成立于1993年10月，因1997年的《玛丽的工作室 扎尔布鲁克的炼金术士》声名大噪，并将其系列化，成功开创了“《工作室》系列”。进入高清时代之后，Gust作为一家小型公司不惧风险，在PS3平台连续投放三款高品质“《工作室》系列”作品并获得了市场的好评，成功提升了自身在玩家心目中的形象。Koei Tecmo Games由日本两大著名游戏厂商Koei与Tecmo合并而成，旗下拥有《真・三国无双》、《忍者龙剑传》、《死或生》等知名作品，以及深受女性玩家喜爱的“《新浪漫》系列”的IP。

12月15日 SEGA宣布，其面向PSP平台开发的音乐游戏“《初音未来 女歌手计划》系列”在日本国内的累计出货量已经突破100万大关。“《初音未来 女歌手计划》系列”是以著名电子歌姬初音未来为主角的新感觉音乐游戏，第一作于2009年7月发售自PSP平台，之后两作也相继投放于PSP平台。游戏收录了视频投稿网站上的众多高人气歌曲，并加入了众多可由玩家编辑的要素，同时深受轻度玩家和深度玩家喜爱。在系列出货破百万后，SEGA方面表示公司已经在筹划这一高人气系列的下一步展开。



12月15日 SEGA宣布PSP游戏《光明之刃》的发售日与售价，游戏将于2012年3月15日发售，UMD版售价6279日元、PSN下载版售价5600日元。只要在指定店铺预约本作，即可得到名为“春之新生活应援FanDisc”（春の新生活応援ファンディスク）的豪华特典。特典内容相当厚道，包括由人设Tony绘制的角色设定资料小册子、由豪华声优配音的在游戏中无法听到的特典语音集、集换卡游戏《Victory Spark》的《光明之刃》推广卡、由菊田裕树作曲的OST集、PC与PSP用数码配件集、特典影像集、角色歌等。



掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

软件销量的头名毫无悬念地落到《马里奥赛车7》头上，不仅首周卖出45万超越了之前的《超级马里奥3D大陆》，更拉动3DS硬件销量大卖20多万台，气势几乎能赶上首发当月。PSP硬件销量依然平稳，值得一提的是《七龙战记2020》这款看似小众的游戏居然两周创下10多万销量，不知这其中有多少加分是来自初音和声优呢？

软件销量（日本） 2011年11月28日～12月4日

1 马里奥赛车7

マリオカート7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

NEW 本周销量 45万1932套 累计销量 45万1932套

“《马车》系列”的影响力丝毫不逊于《马里奥》正传，平均每6个3DS用户中就有一人购买本作。尽管没有了NDS版的任务模式，不过后期高难度的赛道和竞争对手很具挑战性，借助3DS机能实现的联机乐趣更是有增无减。凭借它和之后的《MH3G》，3DS在年末的爆卖势头怕是连PSV都挡不住了。

2 超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

— 本周销量 6万9215套 累计销量 61万2057套

3 口袋棒球14

パワプロクンポケット14

■Konami■SPG■2011年12月1日■5225日元

NEW 本周销量 2万1689套 累计销量 2万1689套 NDS

即使进入第14作，《口袋棒球》的魅力依然没有减弱，凭借新的卖点获得了不错的首周销量。新要素中最抢眼的莫过于魔球的引入，不止在视觉上更具冲击，同时也让攻防发生了新的变化，扩展了战略的幅度，而卡牌类型的成功模式“札侍篇”在增加游戏时间上也功不可没。

4 假面骑士 巅峰英雄 Fourze

仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ

■NBGI■ACT■2011年12月1日■6280日元

NEW 本周销量 1万9929套 累计销量 1万9929套

作为《假面骑士》40周年纪念作，本作特意加入了平成时代的一众骑士，使得收录角色数量达到了全系列之最。而其中最抢眼的可谓假面骑士000，配合全剧刚刚完结，游戏加入全核心徽章的互换系统。自然吸引一大票特摄迷去把玩一番。将近2万的销售佳绩成绩在PSP末期显得非常抢眼。

5 七龙战记2020

セブンスドラゴン2020

■SEGA■RPG■2011年11月23日■6279日元

NEW 本周销量 1万9731套 累计销量 13万3299套

6 海贼王 巨人之战2 新世界

ワンピース ギガントバトル2 新世界

■NBGI■ACT■2011年11月17日■5230日元

↓ 本周销量 1万6696套 累计销量 15万1639套 NDS

7 纸盒战机 加强版

ダンボール戦機 ブースト

■Level-5■RPG■2011年11月23日■4980日元

NEW 本周销量 1万5477套 累计销量 7万4925套

8 史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

■Square Enix■A・AVG■2011年11月2日■6090日元

— 本周销量 9169套 累计销量 8万585套

9 白与黑 携带版

ヴァイスシュヴァルツ ポータブル

■NBGI■TAB■2011年11月17日■6800日元

NEW 本周销量 8282套 累计销量 5万6510套

10 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

↑ 本周销量 6657套 累计销量 37万8098套 NDS

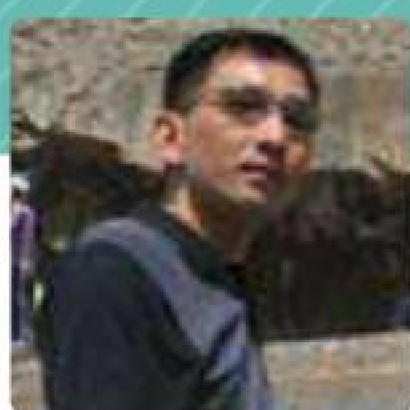
硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年11月28日～12月4日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	21万6350台	285万9158台
NDSi	1845台	65万7036台
PSP	3万1560台	172万7654台

3DS累计销量：285万9158台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3282万4560台

PSP+PSP go累计销量：1802万4708台



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

狩猎效应

笔者的身边有不少《怪物猎人》的死忠，与国内的很多死忠一样，最近他们都在边骂边连同《怪物猎人3 G》买入3DS。这并不代表他们是索饭或者任黑，假如再过两个月后Capcom宣布《怪物猎人 携带版 3rd G》登陆PSP，他们一定是骂得最凶的那群人，比铁杆任饭们还凶。关键并不在于他们支持哪部主机，而是他们被连哄带骗买了新主机之后，被告知其实不用买新主机也能玩到他们更想玩的新作。这就像那个流传已久的段子："欲练此功，必先自宫；若不自宫，也可成功；如若自宫，未必成功……"

因为《MH3G》的效应，3DS于圣诞到来之前，在日本创造了自发售以来最高的周销量。各商店前再现排队人潮，《MH3G》在一天之内被抢购殆尽，各地都处于极度品薄状态。原因是Capcom以Wii版《MH3》的首发销量为参照制定《MH3G》的出货量，而玩家对掌机《怪物猎人》的需求量显然远高于家用机版，供不应求在所难免。当周《MH3G》销量47万，3DS销量超过37万。在日本游戏产业的持续萎靡中，这就像一支强心针外加兴奋剂，将市场瞬间激活。在《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》和《怪物猎人3 G》的连番猛攻之下，3DS霸气冲天，对上市在即的PSV形成围剿之势。反观PSV，虽然在预订阶段出现"千人长队"的盛况，但在临近发售之时却日益显得力不从心，首发二十多个软件在3DS近期的大作铁三角面前无地自容。一个面向日本的掌机却要靠面向欧美的《神海》来撑门面，不禁让人想起尴尬的PS3首发。最近日本的一项市场调查表明，PSV目前的软硬件预订量比例大约为0.7：1，也就是说20多款软件的销量加起来可能只有硬件销量的70%左右，大部分消费者将会把PSV买回来后，将会摆在神龛上供着，直到他们期待的游戏出现，再弹去触摸屏上的香灰，把神机变回游戏机。



PSV是一部更适合传统游戏的掌机，但任天堂拥有更强的商业运作实力，有更多的资本收买第三方为他开发一流大作。于是上一轮掌机大战扭曲的市场形态眼看即将重演，本应适合PSV的传统游戏眼看就要向3DS集结。这一切只能怨SCE第一方不争气，尤其是SCEJ。SCEA与SCEE几年来积累了令人刮目相看的游戏开发实力，而SCEJ却连日本的二三线开发商都不如。5年来，除了一款《GT赛车5》之外，SCEJ的游戏对PS3和PSP的硬件销量推动作用可忽略不计。第一方如此不思进取，又如何指望第三方为它挥洒热血？

根据《FAMI通》的读者调查，日本核心玩家在硬件购买意向方面明显更倾向于PSV，当前日本第三方们的多数主要游戏系列也明显能在PSV上有更好的发挥。可惜SCE在造了一部好主机后就打算撒手不管，指望着第三方自觉自愿地把他们的一线大作搬来助阵，自己躺着收权利金。根据已知的软件档期安排，PSV在明年夏季之前都难有日系重量级大作上市，而从今年冬季到明年春季恰恰可能成为3DS历史上巨作最集中的时期。如今SCE的当务之急不是为PSV创造数量虽多却毫无杀伤力的游戏，而是集中力量拿到一个杀手锏。至少在2012年3月底之前，SCE应该搞定Capcom，哪怕只是在此期间发表一个《怪物猎人 携带版 4》登陆PSV的消息，也比20多个首发游戏加起来的威力大得多。至于那些对《MH4》翘首以待的3DS用户，只需再买一部PSV即可——在游戏人口严重流失的日本，将核心玩家们的钱包榨干，本就是日厂们仅有的生存之道。





真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

写在时代的节点

12月17日清晨，笔者坐在驶往上海远郊公司所在地的班车上半梦半醒着。忽然被身边一阵急促明快的电子效果音所吸引，原来是新来的大学生小王正在用iPhone 4玩一个不知名的音乐节拍类游戏。此刻车内外还是一片昏暗，车内到处星星点点的亮光，却是男女老少们各自在用大屏幕智能手机在忙碌着，或是收发信息、或是浏览网页图书，而正全神贯注于手机游戏的也不乏其人。下意识的打开了始终处于待机状态的3DS，偌大的Mii广场依然空无一人……

忽然想起，这一天正是索尼全新的携带游戏主机PSV在日本本土首发之日，想必那个国度此时此刻在寒风中已经站立了许多翘望等候的人们。然而一衣带水的彼岸，人们却对这个游戏产业重要的节点时刻毫无所觉，油然让人产生了恍若隔世的莫名感触。

任天堂前社长山内溥曾经如是说：“游戏机并不是生活必需品，如果它不能提供让人感动的游戏，其存在价值将毫无意义……”

若干年前，任何一个心智正常的人都不会认为粗劣简陋的手机游戏有朝一日会对传统（携带）游戏产业产生严重影响，然而商业怪才史蒂文·乔布斯却彻底改变了事物进化发展的轨迹，由iPhone手机引领的智能手机风暴彻底改变了世界，AppStore商业模式更对延续数十年的电子娱乐销售产生了革命性影响。高性能智能手机拥有了远程通讯以外更多的强大功能，已经完全拥有了成为生活必需品的天赋，更有越来越多的人通过智能手机对电子游戏产生了全新认识。

扩大游戏人口一直是岩田聪领导下的任天堂始终努力奋斗的目标，NDS主机全球突破1.5亿台的辉煌记录也充分证明了任天堂的强大实力，然而这个曾经令人艳羡的数字在规模日益膨胀的智能手机用户群面前依然是小巫见大巫。七年之前，NDS和iPhone相继问世，任天堂和苹果的经营业绩一度曾比翼生辉。时至今日，苹果的经营业绩叠创新高，而任天堂却将迎来上市30年以来首次年度经营赤字。事实上任天堂远比索尼更早意识到苹果对于传统游戏产业的影响力，3DS硬件设计思想便是借鉴iPhone的成功商业模式，试图提高硬件销售利润以抵消软件销售利润减少对于经营业绩的影响。然而任天堂的效颦之举遭遇了市场无情地否定，3DS最终不得不痛苦地寻求了价值回归。游戏机毕竟不过是游戏机，并不是不可或缺的生活必需品，有那么多人不惜一掷万金首发疯抢iPhone 4S，却对购入仅仅一两千元的3DS或PSV举棋不定！更关键的是，太多的人们并未在第一时间认识到3DS等传统游戏主机真正的商品价值，这也是任天堂和索尼品牌力所局限的结果。

即将过去的2011年给绝大多数的人们留下了并非美好的深刻记忆，在这一年里发生了太多太多意料之外的大事件。Facebook等新兴企业横空出世的另一面，是许多曾经声名显赫的传统企业巨头陷入了前所未有的困境，任天堂和索尼以及他们所代表的传统电子娱乐消费业不幸也被列入了夕阳产业的黑名单，其困顿的业绩也不幸成为了最佳注脚。回忆起数年前任天堂携NDS和Wii一路高歌猛进的情景，一切竟恍如隔世！

值此PSV发售的前夜，3DS全球销量已经顺利突破了1100万台，索尼目前所面临的竞争情势完全可以用“内外交困”概括之。作为一个倾向于任天堂的传统游戏玩家，笔者并不希望PSV遭遇空前挫折，期待着一种良性竞争格局的产生。传统游戏产业正处在前所未有的时代节点，仅仅依靠任天堂或索尼一家之力恐怕难以扭转颓势，惟有形成一股螺旋向上的竞争合力才能真正推动变革。尤其是像任天堂这样的企业，只有在真正面临生存压力时，方能充分激发其竞争动力，九月以来一气呵成的绝地大反攻便是绝佳证明。

一代伟人史蒂文·乔布斯的逝去，或许也是一个冥冥中的转折点。智能手机产业正忙于后乔布斯时代的势力图重新划分，目前是传统游戏产业难得的喘息和反击时机，不过留给任天堂和索尼的时间已经不再充裕。

曾经有过这样的梦想，有朝一日无论男女老幼都对电子游戏充满了热情，智能手机的时代使得这个梦想正逐步具象化，然而这样的现实，果真就是当初我所热切期待的吗？

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

正当酷洛洛坐在键盘前码这篇稿子的时候，PSV刚好送到了编辑部，与此同时，一些制作人也晒出了他们的首发机。现在就来看看本辑的游人望远镜吧。



小野义德

"《街头霸王》系列"制作人，目前担任《街头霸王对铁拳》的制作

搞笑组合——小野×原田



原田来Capcom干嘛呢（笑）。



原田，合约员工。现在正对《街头霸王对铁拳》进行调试。给你的时薪是615日元（折合约50元），觉得满意嘛？

12月12日



相信同学们拿到本辑《掌机王SP》的时候，小编们应该在香港游戏展路上了吧，而今年小野义德和原田都会在展上出现，敬请期待我们的现场报道吧。



森利道

Arc System Works制作人，代表作包括"《罪恶装备》系列"、"《苍翼默示录》系列"

最近比较流行的……



不知为何觉得很帅。

12月14日



最近经常有人把高达AGE的模型和"圆神"放在一起，看来连制作人也不能免俗。



小岛秀夫

Konami副社长，"《潜龙谍影》系列"监督

FOX引擎演示中



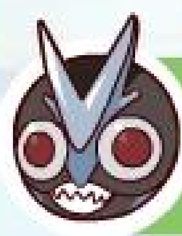
正实际演示在Fox引擎上实验的"新作"。虽然经常听到有人问为什么要制作自己公司的引擎，的确国外有不少很优秀的引擎，但如果不是自己做的引擎，基本相当于"黑盒子"，每次制作新作前都需要进行定制与调整，想加新效果很难，而世界顶级的游戏都是采用自己公司的引的。虽然FOX引擎还没完全达标，但相信会慢慢做成使多平台开发变得更有效率的平台。虽然现在还没赶得上海外的顶级引擎，但随着与本引擎开发的新作同步进行，会对引擎进行最好的优化，并加入其他公司所没有的特别效果。

11月16日



好冷呀

11月17日



突然很好奇，这实际画面可否同时在PSV上做到呢？



小林裕幸

Capcom游戏制作人，代表作为“《战国Basara》系列”

史莱姆馒头



史莱姆肉包子！

12月6日



想象史莱姆切开有肉有汁……最近还看见不少日本玩家“虐待”史莱姆包子的重口照片，太猎奇了。



樱井政博

著名游戏制作人，代表作有《星之卡比》、《任天堂全明星大乱斗》、目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》

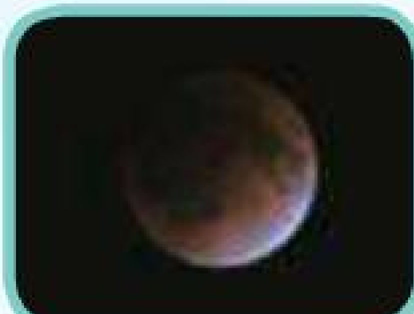
看月光



感谢SEGA的濑上先生送来丰富的《索尼克》产品，太棒了！充满20周年纪念的气氛。

12月2日





现在正在东京的办公室里观看月蚀，相信各位都已经看见了吧。

12月12日



PSV送到啦。可惜太晚了，还是明天试吧。

12月17日



今年的月蚀实在清晰，酷洛洛在天台看着发红的月亮都看得出神了。不知道读者们有没有看到呢？



神谷英树

《鬼泣》之父，先任白金工作室制作人，近期代表作为《猎天使魔女》

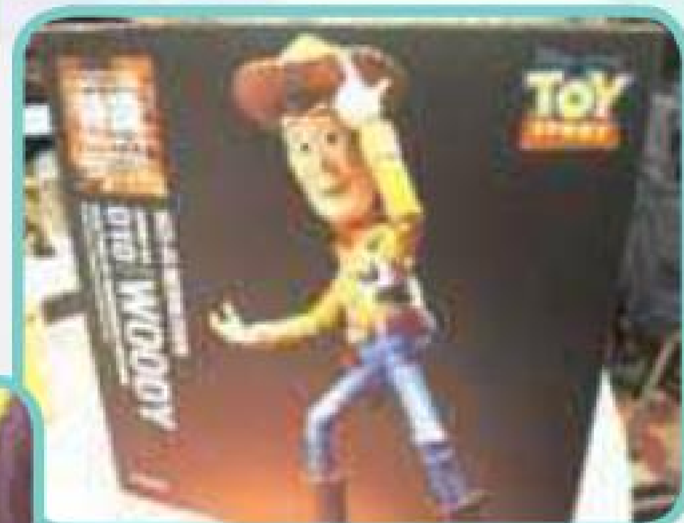
神谷抽奖记



公司抽奖的奖品列表。



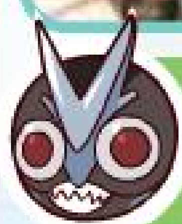
看中了PSV呀，这注定是我拿到了……



一不小心就中奖了，但……这个……

只能笑了……

12月16日



不知为何看见神谷拿起胡迪玩具的时候，有种莫名的喜感（有兴趣的同学可以查一下这玩具）。



久佐间晃

原Hundson《桃太郎电铁》制作人，现已转职至传播公司Be.Brave

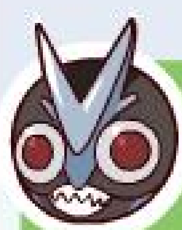
再见，《桃铁》

“《桃太郎电铁》系列”到此已经全部结束，并不是本人没有心思制作《桃太郎电铁》，制作组在这9年里面所培育的成员们，要么辞职、要么被辞退，要我一个人弄不是那么简单就可以的。手机版的《东海篇》亦将成为最后的一作，至少今后已经决定不会再推出了。



从《桃太郎电铁11》到《桃太郎电铁 世界》这9年间，和我一起制作《桃铁》的制作人员们都十分优秀，对于他们在这段时间听从我任性的要求，心存感激，我是一个幸福的人。希望各位今后能够继续喜欢《桃太郎电铁》。

12月12日



再经典的作品，在业绩低迷的情况下也无法逃过结束的命运，桃太郎电铁从此就成为了绝唱了，不禁让人惋惜……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

在国内也可谓“国民级大作”的“《怪物猎人》系列”最新作《怪物猎人3 G》当然是这次的评论焦点，虽然更换了平台可能会导致部分PSP玩家不爽，其实游戏自身的制作水平还是很高的，海战只要熟悉了也有其独自的乐趣。不过限于硬件本身的操作问题，即使配上扩张滑杆，玩起来也算不上得心应手，这是本作的主要扣分点。



栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

怪物猎人3 G



3DS 热血推荐

Wii平台《怪物猎人3》的强化版，除了和以往的“G级”作品一样加入了大量新怪物和装备外，还对应3DS的立体显示以及下屏应用。



乌冬 不愧是冠名为“G”的作品，游戏的内容相当饱满，综合了《MH3》和《MHP3》的所有武器和大部分怪物，除此之外还有一些原创怪物，而且难度也有一定程度提升，相信可以满足觉得《MHP3》不耐玩的猎人。画面达到了Wii的水准，水流与光影效果出色，开启了3D后更是可以感受到一个全新的猎人世界，不过遗憾的是高画质也同时导致多人联机掉帧，有点得不偿失。操作是本作最大的败笔，从“《MHP》系列”过来的玩家会非常不习惯，不过这主要是和3DS的主机设计有关，装了扩张右滑杆后手感虽然有所改善，不过还是达不到PSP版的舒适度。 **8**

总分 **25**

手感	★☆☆☆☆
画面	★★★★☆
饱满度	★★★★★

胧月 使用了类似《寂静岭3》的雾化技术，人物和怪物几乎见不到锯齿。惟一不适应的是3DS的操作，好在还有下屏应用以及扩张滑杆，否则打一场猎会非常折腾。 **9**

LIKY 画面始终犹如蒙上一层雾，明显不如PSP版精细，加上屏幕小，看起来略显费力。游戏内容还算丰富，体现出“G”应有的内涵，操作性也还过得去。 **8**

■モンスターハンター3（トライ）G■卡片■Capcom■ACT■2011年12月10日■1～4人■无对应周边

雷电十一人GO 光明·黑暗



3DS 热血推荐

“《雷电十一人》系列”最新作，讲述由元堂守带领的雷门十一人登上世界顶点10年之后的故事，新的雷门十一人要在足球的改革中掀起革命。



阿鲁 平台的更换让游戏画面有了明显的提高，必杀技和化身的演出效果非常热血，不过没有加入语音不得不说是一大败笔。和前几作相比，本作的剧情指向功能更加强大，每一个需要触发剧情的位置都会明确标注，就算是不懂日语的人也能轻松推进流程，虽然少了许多探索的乐趣，但相对地玩家有更多的心思来收集、培养和对战了。球赛部分最大的变化就是加入了化身系统，这个可用于强化角色的系统让比赛的爽快感激增，而后期面对敌人大量的化身使，还要考虑如何用己方的化身使来，让游戏玩起来更有热血动画的感觉了。 **9**

总分 **25**

热血度	★★★★★
要素丰富度	★★★★★
进化	★★★★☆

酷洛洛 《雷电十一人》来到3DS，表现力果然上升了一个台阶，各种帅气华丽的必杀技看得人热血沸腾。另外吐槽一下，化身系统已经让这游戏从《足球小将》变成超能力大战了…… **8**

半夏 和以往一样采用双版本，内容都有些许不同，让人难以选择。四人比赛由踩地雷式遇敌变成可见式，球员育成也很有趣，各种特殊地形的球场也十分具有挑战性。 **8**

■イナズマイレブンGO シャイン・ダーク■卡片■Level-5■RPG■2011年12月15日■1～4人■无对应周边

科学超电磁炮



由小说原作者亲自监修的动漫改编之作。学园都市排名第三位的LV5超能力者御坂美琴，今天也要活力十足地揭开都市传说的真相。

白菜 画面清新是本作给人的第一印象，干净且毫不繁琐的界面非常舒适。游戏极大地还原了原作的氛围，全程语音足以令原作FANS感动。耐玩要素是事件收集，通过推理时选择的方向不同，就能触发不同的事件。但是事件与触发话题之间的关联并不直观，事件之间相互连锁的情况也非常常见，再加上还有Bad Ending存在，因此收集事件的诀窍只能说是存档之后地毯式排查。推理模式下无法SKIP在多周目收集事件时是相当令人烦躁的，只能以爱去克服了。动作部分的流畅度比想象中要高不少，细节对原作的还原也非常棒，可惜QTE的指令是不会变化的，多次游戏后乐趣难免下降。 **7**

总分 20

原作度	★★★★★
收集难度	★★★★☆
动作流畅	★★★★☆

阿鲁 不同的选择会影响剧情的走向，顺理成章地为多周目做铺垫。剧情中用QTE的方式来诠释“战斗”这一点比较有趣，增强了游戏的代入感。 **7**

胧月 尽管是一款FANS向游戏，不过游戏的要素还算丰富，除了路线众多的分支剧情外，适时出现的QTE动作戏也尽量再现了原作场景，缺点是很难让《电磁炮》粉以外的玩家感兴趣。 **6**

■とある科学の超电磁炮■UMD■Ascii Media Works■AVG■2011年12月8日■1人■无对应周边

默示之王



Square Enix的仿《MH》游戏——《核石之王》的续作，这次游戏以被称为“七界”的世界舞台，被选中的人们为围绕核石展开了战斗。

乌冬 前作还要进一下战斗，这次就像《MH》一样直接在地图上开打了，虽说RPG的部分有所减弱，但也使得战斗节奏有了很大的提高，不用像前作一样在攻略大地图时因为反复遇敌而打得昏昏欲睡，所以这个改动是值得肯定的。武器种类过少的问题也有所改善，新增的武器都有自己独特的战斗风格，和旧武器的重复度不高，组队时不同武器的分工也更加明确，惟一不足还是远程武器比较薄弱。不知道是不是同社出品的关系，音乐的风格有点接近“《FF》系列”，不过也正好符合本作的世界观就是了（笑）。 **8**

总分 23

手感	★★★☆☆
画面	★★★★☆
爽快度	★★★★☆

白菜 操作非常《怪物猎人》，熟悉该系列的玩家可以很快上手。敌人的难度设计适中，打击手感也有不错的水准。纸娃娃系统让人有动力不断打造新武器防具。 **8**

半夏 自定义主人公很有代入感，游戏整体风格偏灰暗，但背景设计十分精细，配乐也十分好听。在BOSS战最后会有QTE，顺利完成会有核石奖励，十分过瘾，不过远程武器依然薄弱。 **7**

■ロード オブ アポカリプス■UMD■Square Enix■A・RPG■2011年12月17日■1～4人■无对应周边

重装机兵2 重装上阵



NDS 黄金珍藏

1993年发售的SFC游戏《重装机兵2》的重制版，本作以3代的引擎进行了彻底的重制，不单对于18年前原版而言是一次飞跃，相较去年发售的3代也有不小的进步。

苍穹 本作新加入的副职业系统进一步丰富了职业间的组合搭配，让原本一些用处不大的特技焕发光彩；支线任务系统不单单增加了游戏耐玩性，也通过NPC们的小故事，将大破坏后的人心叵测展现出来；双C装置系统和新增的部件特性，给乘车作战时的战术带来了更多的变化，而“改造还原”也是在鼓励玩家积极尝试不同的风格。虽然细节上还存在着少许问题，但都算不上硬伤，不过通关后追加的几个通缉犯形象只是换了个颜色让人略有不满，另外战斗中的拖慢问题依旧存在。 **9**

总分 27

还原度	★★★★★
打击感	★★★★☆
平衡度	★★★★☆

马修 虽说是经典重制，但来自3代的画面风格让本作有种焕然一新感，系统、装备、以及新增BOSS，都凸显出了本作的新意，而之前担心的雇佣角色加入也没显得不协调。 **9**

胧月 这次复刻令质量很高、但上手略难的原作变得更易亲近，特别是操作界面使用起来相当顺手。难度上极具挑战性，同样很考验玩家水平，装配得当与否甚至会造成双方互秒的局面。 **9**

■メタルマックス2 リローデッド■卡片（512Mb）■角川Games■RPG■2011年12月8日■1人■无对应周边



文 铭风

黄金眼评分 23

集合！卡比

あつめて!カービィ

NDS ◆Nintendo◆ACT◆2011年8月4日◆日版
◆1人◆1Gb◆3800日元◆无对应周边
游戏时间：30小时以上

《卡比》的最大特色就是能够控制那粉红色圆嘟嘟的主角，利用剑、闪电和龙卷风等各种神奇能力一路横扫邪恶势力，将光明重新带回这个世界。该特色从GBA到NDS都一直得以保持，但这次的《集合！卡比》却给了我们一个意外，没有了华丽的多种变身，也没有了绚丽强大的攻击技能。虽然创新一直是任天堂的强项，但系列的特色被抛弃了大半，同时就连操作也变成了完全的触控操作，这样的卡比还有什么吸引人的地方呢？抱有疑问的你在上手后会发现这一切都不用担心，毕竟游戏的核心——我们的卡比依旧存在，而本作也有着一些独特的可玩要素。

轻松触摸，全局操控

NDS发售之初就强调其触控功能，虽然诸多游戏纷纷对应触控，但其中的绝大多数都十分没有必要，给人硬凑的感觉。所以在听到《集合！卡比》被改成全程触控后，也直觉上让我认为这个游戏会变得很雷。

实际上手后，却发现游戏完全不是想像的那样，厂商在触控系统的制作上针对游戏进行了优化，同时也保留了“《卡比》系列”轻松休闲的特点，只需要利用点击、划线等简单操作，就能够控制卡比做出多种动作。比如点击一下后卡比们就会聚拢过来；双击屏幕上的任意一点卡比们就会朝这个方向快速奔跑，移动十分简单。跳跃则是轻轻点击卡比并快速划动触控笔，卡比就会朝相应的方向飞出去了。向高处跳跃的同时，在碰到物品时还能够撞击障碍或是攻击敌人，这也是卡比进行攻击的主要方式之一。

另一个主要操作是抱团移动，只要点住屏幕，卡比们就会集合并包住屏幕上的星星，划线后它们就会沿着触控笔的轨迹移动，这样便不用担心不能精确地指示卡比到达指定地点了，可见游戏在控制上十分容易上手。毕竟卡比的受众更多的是休闲类玩家，因此在游戏的

前期维持舒缓的节奏，可让人轻松上手。



当然了，作为一款动作游戏，全程都毫无障碍未免缺乏挑战性，游戏后期的几个挑战就对控制卡比跑位的速度和扔卡比攻击的精度有着很高的要求。但相信能够玩到这里的玩家，对于这些基本操作的熟练度也早就潜移默化地提升了。

集合卡比，人多力量大



在游戏最初，卡比就被邪恶的力量变成了10份，新的冒险就此展开。游戏中，通过收集水果就能让卡比的数量不断增加，最后形成浩浩荡荡的10人阵容，冒险时的重要环节都无处不体现着“团结就是力量”。首先是关卡中的机关，游戏中拥有许多需要卡比撞击才能够开启的机关。当卡比数量少时，只能慢慢地操纵一个卡比不断去撞机关，而当拥有10个卡比的时候，连续撞击能让所有的障碍物都轰然瓦解。

其次是攻击敌人，点击敌人后画面上的卡比就会上前进行攻击。当你控制一个卡比攻击后，打了两下就会被敌人甩开，而控制10个卡比一拥而上的效果可就完全不一样了，连续攻击能够让敌人毫无还手之力。

BOSS战更是体现出了人多力量大。在BOSS战中不但要快速扔卡比进行撞击，在BOSS出现弱点时也要尽量快地群体攻击，卡比的数量就十分重要了。另外游戏中的卡比并没有血量的设定，当受到攻击变成灵魂时也需要玩家扔出其他卡比来将受伤的卡比拉回来。所以，对10个卡比分身的总体把握意识，是顺利过关并乐在其中的关键。

丰富的收集和挑战要素



相比之前的《卡比》，本作在可玩性上大大增强了。游戏中关卡数量很多，一共有5个大关40多个小关。每个关卡不但各有特色，还有许多隐藏的收集要素。比如每个关卡都有五枚隐藏的金币，需要达到一定的条件才能够获得。如击败守护的怪物，或是利用良好的操作到达隐藏的路线，这让玩家在过关后重新选择不同路线来挑战时都能够有新的收获和发现。

此外系统还配备了挑战列表，具体是在某些关卡达成挑战，比如无伤击败某关的BOSS、收集飞碟关卡的所有碎片等等。这些挑战使得每个关卡都有了重复挑战的理由，而且要完成这些挑战，不但要有精妙的操作，也要非常熟悉关卡的细节。想要完成一个关卡的挑战，不反复试个几次是不会成功的。

相比普通的动作游戏，收集和挑战让游戏的每个关卡都十分耐玩。收集要素让你细心探索关卡的方方面面，而挑战要素则考验玩家对游戏的理解和操作水平。从这方面来说，如果能将游戏完美的话，玩家在游戏上的造诣也就得到了肯定。

多种轻松小游戏

在紧张的动作攻关之余，游戏还配备了许多小游戏来供玩家调剂。有打地鼠、弹珠台等等。分别在收集了一定数量的金币后会开启。这些小游戏的特色就是轻松简单，且由于围绕着卡比这个可爱的主题，治愈系数也十分高，让人得到休闲后可以以更好的状态继续挑战游戏。

结语

总的来说，《集合！卡比》虽然在游戏内容上和以往的系列作品有诸多的不同，但是凭借自身的特色和优秀的素质自成一派，且游戏过程十分休闲。现在3DS也发售很久了，今后能够按此系统推出续作并形成一个独特的系列，也不是件坏事。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

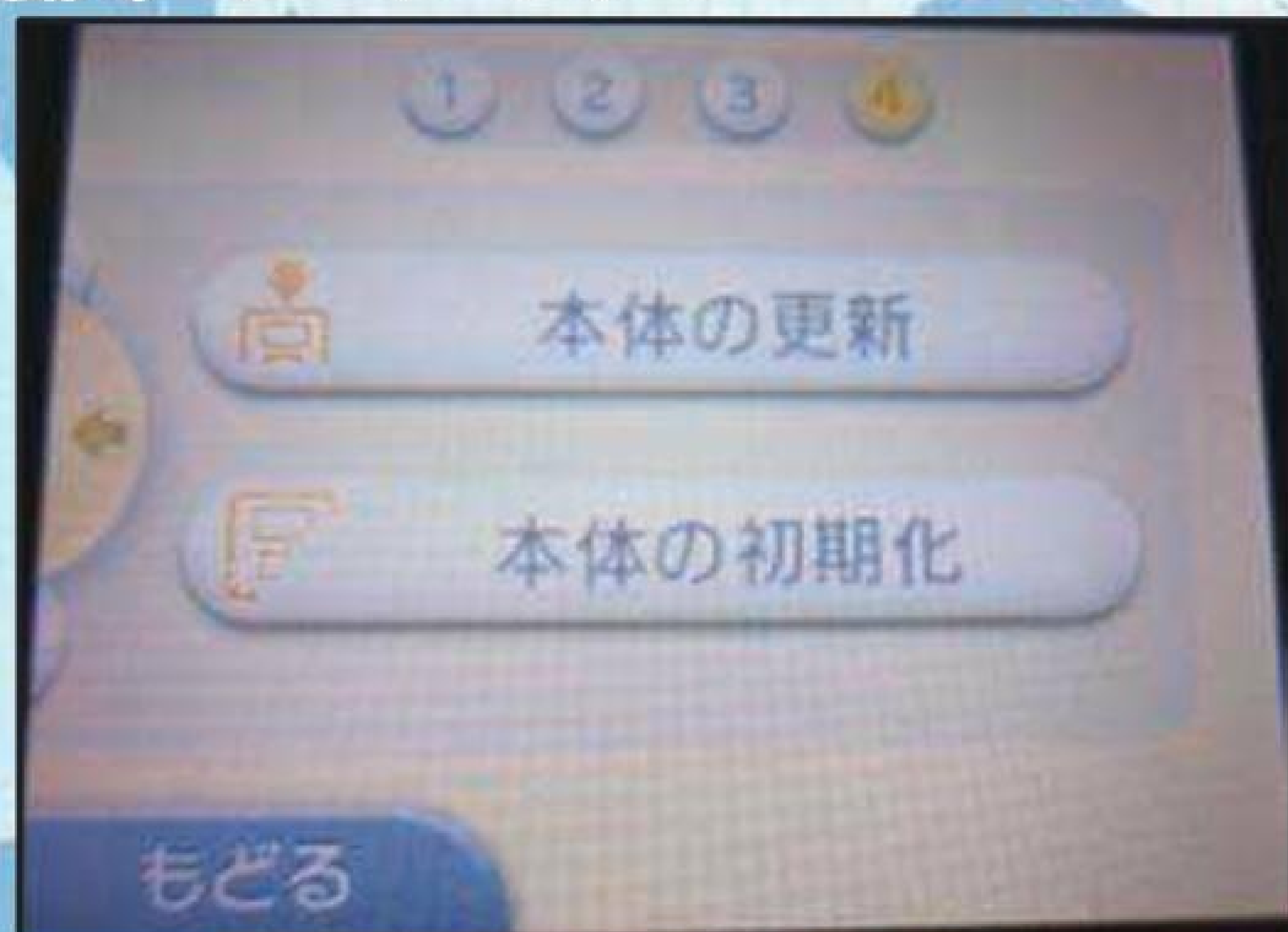
任天堂3DS掌机情报专栏

文 半夏 美编 咕噜

任天堂原定于12月1日公布3DS的系统更新，推迟到12月7日开始进行，更新之后3DS添加了一些全新的功能，包括录制3D视频、Mii广场小游戏《邂逅传说Ⅱ》等等，其中《邂逅传说Ⅱ》需要将《邂逅传说》第一作通关两次之后才会自动出现，前作已经引得无数玩家纷纷甩手，第二作更是让人欲罢不能，今天你甩了吗？

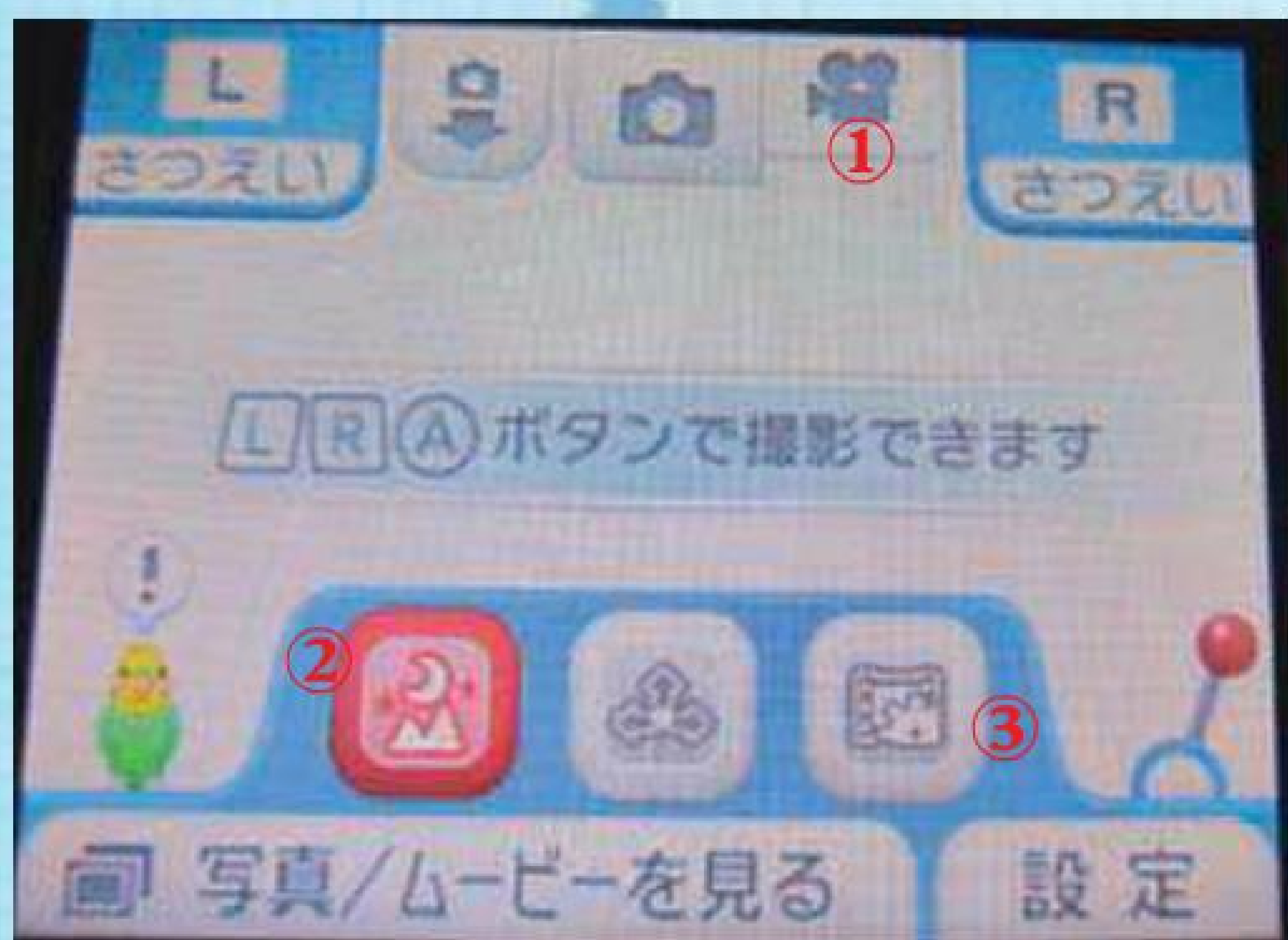
3DS更新版本简介

更新方法十分简单，玩家在确保已经链接到网络的情况下，选择3DS主菜单界面的“本体设定”→“その他の设定”→“本体の更新”，点击之后就可以开始更新了，另外版本在“2.0.0-2J”以下的3DS在连接到互联网时也会自动开始更新。更新之后的3DS增加了如下功能：



1 3DS照相机添加拍摄3DS视频功能

更新之后的3DS照相机点击图上①位置，可以拍摄3D视频，在②位置可以设定摄像头类型、明暗度等。在下方“写真/ムービーを见る”中可以看到拍摄的视频成品。同时原本的定时拍摄③处追加了和视频相关的两个拍摄模式：“コマ撮り”、“いいとこ撮り”，前者可以连续拍摄，用于制作简单的动画效果，例如使用其对着一只铅笔拍摄并不断挪动铅笔位置，最终就会形成铅笔在移动的动画。后者可以使用暂停镜头，只拍摄喜欢的东西，最终会造成镜头不断切换的效果。

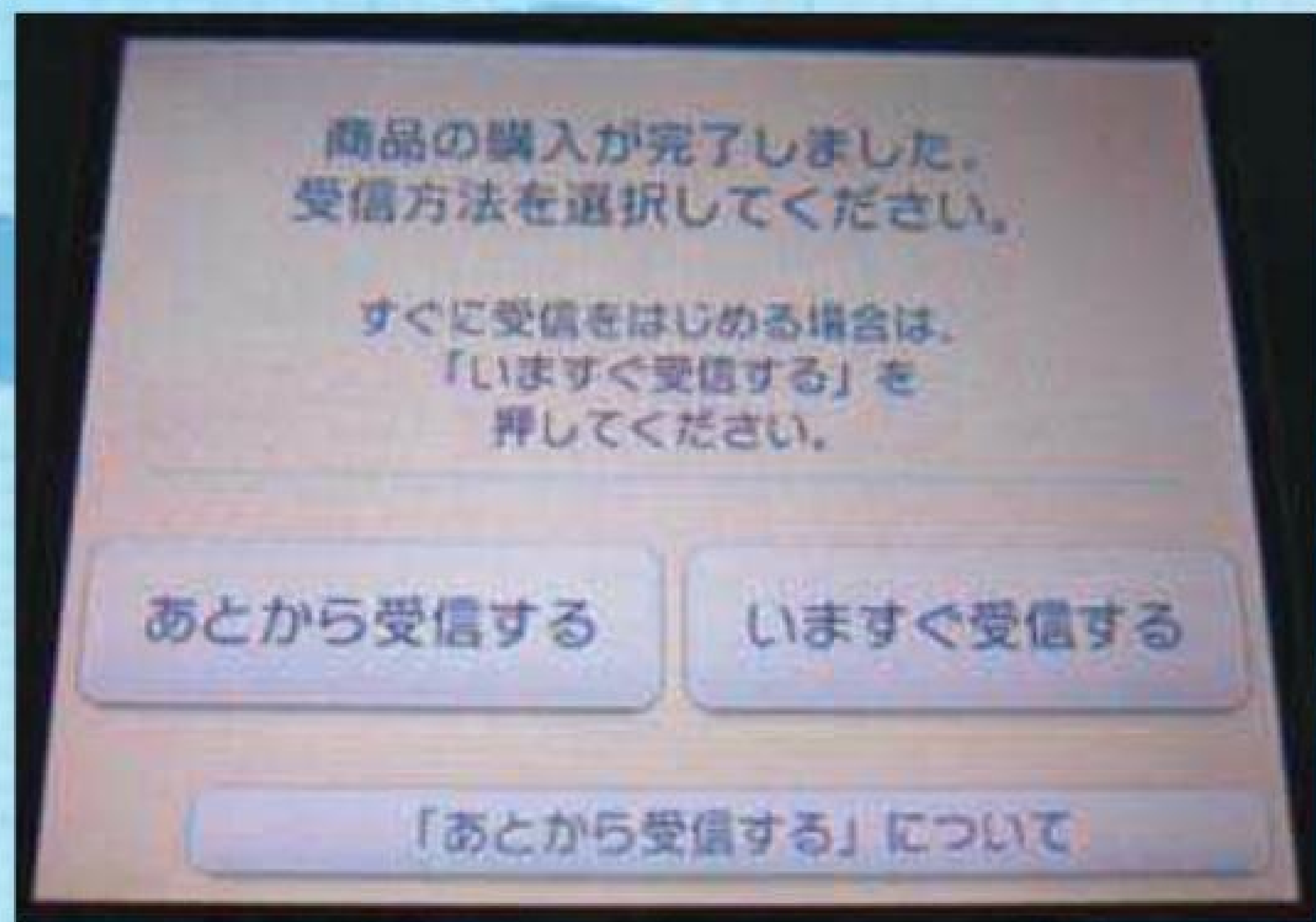


2 增加软件搬运功能

更新之后使用3DS下载的软件都可以向其他3DS完整搬运。

3 增加任天堂e商店的便利性

从任天堂e商店内购入软件后可以选择“あとから受信する”，之后即使退出了任天堂e商店，只要连接到网络，3DS本体就会使用无意识通信进行自动下载。另外增加



了保存信用卡信息的选项，使购物更加方便。

4 照相机功能追加

在3DS菜单界面按L/R键可以进入到普通相机模式，在这里添加了QR码辨识机能，使用其读取QR码后能够立刻使用3DS自带浏览器链接到相关网站。

5 Mii邂逅通信广场更新

Mii邂逅通信广场可以说是这次更新变化中最重头的部分，进入广场后会发现这里多出了几个之前没有的选项，内容如下：



名称	说明
音乐リスト	在Mii广场听到过的音乐都会搜集到这里，可以反复聆听
お祝いリスト	类似成就系统，每完成某些特定条件就会开启一个“祝”
すれちがいマップ	记录邂逅过的玩家家乡，邂逅过的地方会在地图上填色，搜集不同地方会开启不同的“祝”
スライドショ–	在拼图之旅小游戏中拼成的立体图画会出现在这里，以幻灯片形式播放

小游戏《拼图之旅》中添加了更多的3D图画供玩家搜集碎片，而且新添加的图画中粉红色部分是只能用硬币购买，无法通过邂逅通信获得。



同时正如前言所说小游戏《邂逅传说》在通关两次后会开启新的游戏《邂逅传说Ⅱ》，游戏方法和前作基本相同，使用3DS每天走路获得的小硬币可以雇佣勇士和邂逅过的其他勇士一起突破各个房间拯救国王一家，不同的是本作还可以雇佣之前邂逅过的勇者（最多可以雇佣3人），花费的硬币数是勇者等级加2，例如雇佣一个7级的满级勇者需要9枚硬币，虽然比雇佣普通勇者的硬币花费更多，但是可以在今后的战斗中掌握勇者衣服的颜色，更容易安排战略。



战斗过程中也有所更新，添加了“コンビを组む”、“宅配”两个选项。前者就是同行的勇者可以组成组合，只有特定颜色的勇者才可以自动组合，如果没有合适的颜色，就不会出现这个选项。组成组合的勇者等级叠加，也就是两个2级勇者组合之后就是4级勇者，同种类勇者组合后可以发动合体魔法或者合体剑，不同种类勇者组合后只能发动合体剑，后期有的房间必须使用合体魔法才能通过。具体可以组合的颜色如下：

1.相同颜色，组合后可以使用合体魔法同时剑攻击回数+1。

2.相似颜色，包括红色和粉红色、红色和橘黄色、红色和紫色、蓝色和水色、蓝色和紫色、黄色和黄绿色，黄色和橘黄色、绿色和黄绿色，组合后可以使用合体剑，攻击威力更大。

3.黑色和白色，组合后剑攻击回数+1

“宅配”可以使用硬币购买相应的道具，后期很多房间必须使用道具才能突破，具体效果如下：

名称	消耗硬币数	效果
仲间のくすり	8	能够唤回之前离开的勇者
ちからのくすり	20	使后面勇者的等级上升
晴れのくすり	2	使怪物们制造的云消失
まふうじのくすり	2	解除怪物们释放的魔法效果





《邂逅传说Ⅱ》不再像前作中那样只有一条路线，而是划分了多条路线供玩家选择，不同的路线面对的敌人和获得的奖励都会有所区别，所以想要完美通关恐怕要多进行几轮了，可以看出游戏中对小硬币的依赖更高，想要完全通关玩家们就要记得每天多带着3DS走一走了哦。

3DS降价补偿措施

——GBA游戏篇

任天堂曾宣布3DS降价10000日元后，补偿给高价购买3DS的玩家10款FC游戏和10款GBA游戏，FC游戏已经于9月1日先行开放下载，近日任天堂公布了GBA游戏名单，并于12月16日开始在任天堂e商店提供下载，包括右侧10款作品，在降价之前购买的玩家要记得去下载哦。

原名	译名
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	零式赛车
スーパーマリオアドバンス3	超级马里奥ADVANCE3
ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	塞尔达传说 神奇的小人帽
ファイアーエムブレム 圣魔の光石	火焰之纹章 圣魔之光石
星のカービィ 镜の大迷宫	星之卡比 镜之大迷宫
マリオカートアドバンス	马里奥赛车ADVANCE
マリオvs.ドンキーコング	马里奥对大金刚
メイド イン ワリオ	瓦里奥制造
メトロイド フュージョン	银河战士 融合
ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝	瓦里奥大陆ADVANCE









3D短波

无视交通规则狂飙吧！



冲锋飞车 3D驰骋 难以置信

ランナバウト3D ドライブ：インポッシブル

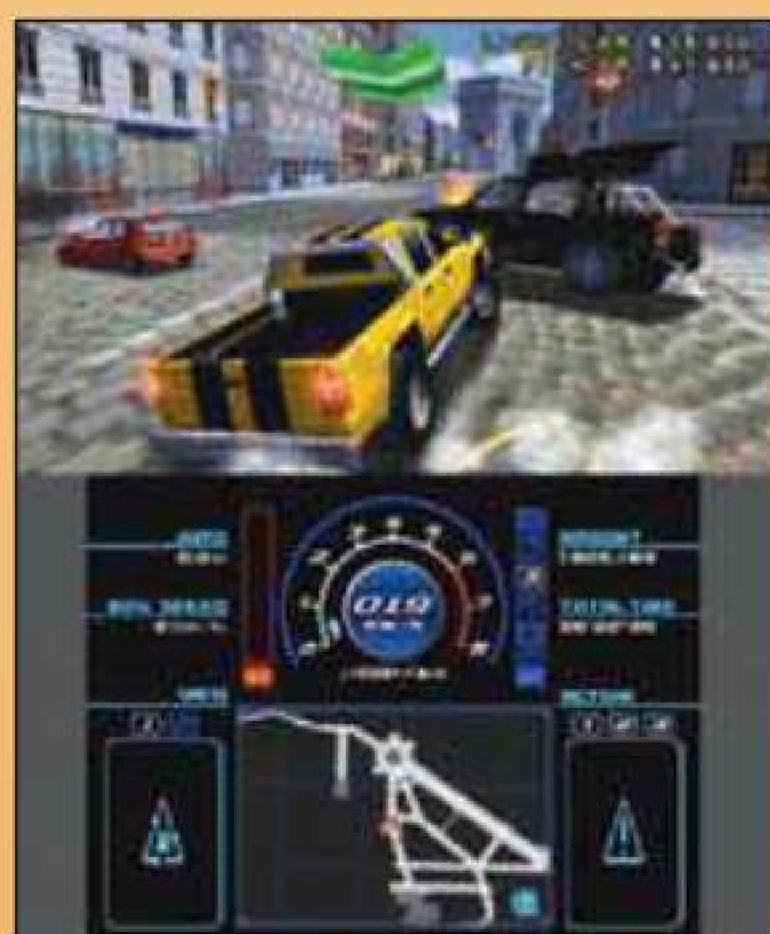
◆Rocket Company◆ACT◆预定2012年1月19日◆日版

以无视交通规则驾车进行破坏为卖点的“《冲锋飞车》系列”即将登陆3DS，此次玩家将扮演有间谍经验的送货司机，完成谜之组织给与的各种委托，内容包括夺回机密物品、跟踪等等。作为游戏看点的飙车场面一如既往地激烈，并且撞车、破坏和追逼等镜头都会有特写，结合3D立体显示以及来自各著名赛车电影的原声音乐，非常有看飙车大片的临场感。

收录的车种方面，本作中从普通的轿车，到特殊的摩托、推土机和战车都应有尽有。当然如果不满意现有车辆的话，玩家还可以自己动手改装，游戏支持对车辆制动、悬挂系统等10个项目进行调整，并且还提供了喷射系统、战车炮弹等20种的改装部件让玩家打造出具有自己个性的爱车。（文：乌冬）



▲改装车辆也是本作的卖点之一。


▲这种碰撞在游戏中就是家常便饭。

与马里奥和索尼克再战奥运赛场！



马里奥与索尼克 伦敦奥运会

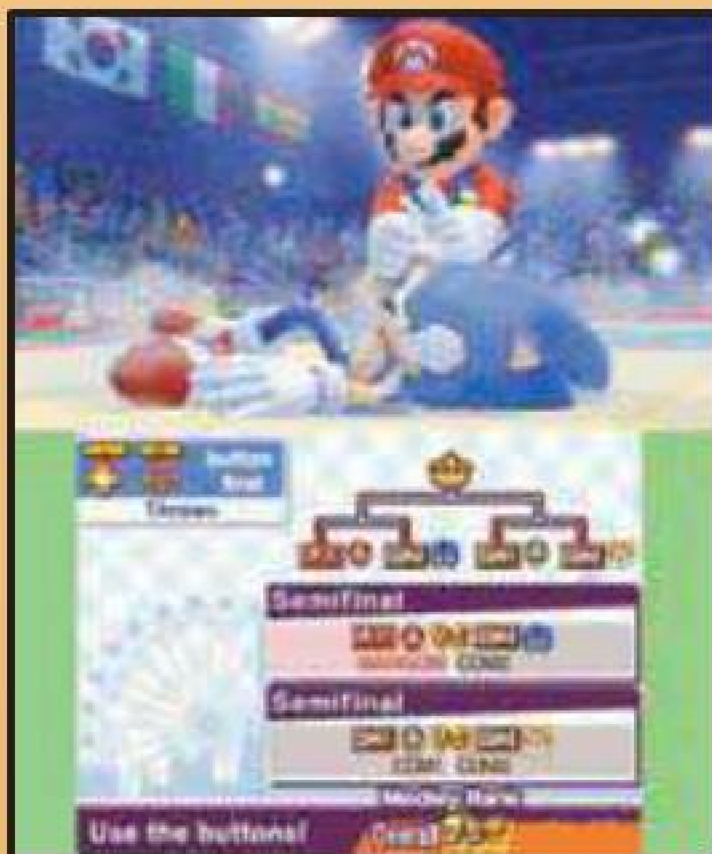
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

◆SEGA◆SPG◆预定2012年2月9日◆美版

时间过得真快，2008年北京奥运会的盛况还历历在目，转眼2012年的伦敦奥运会便已经箭在弦上了。提到奥运，各位对当年NDS上的《马里奥与索尼克 北京奥运会》一定还有印象，4年之后，马里奥和索尼克又带着朋友们辗转来到了伦敦，不过这一次，他们的舞台换到3DS之上。

本作收录了田径、水上、球类、竞技、体操、自行车、船艇和射击8个大项的比赛。每个大项又细分为诸多小项，比如田径项目下有100米短跑、跳高等，水上项目下分为游泳、跳水等，竞技项目下则有拳击、摔跤等。每个小项都是一个独立的小游戏，且各自有着截然不同的操作和玩法。有了这么多的选择，就算是长时间的游戏也绝对不会令人产生枯燥感，加之两大厂商诸多游戏明星憨态可掬的卖力演出，必然让玩家乐在其中，敬请喜欢马里奥和索尼克的玩家以及体育游戏爱好者期待。

（文：纸鸢）


▲想看索尼克大战马里奥吗？尽在摔跤比赛现场。


▲游泳比赛要利用到麦克风。

文 白菜　美编 咕噜



本作虽然是移植自PS3版同名作品，但搭载了活用PSV背触板的独特新系统，使得可玩性更上一个台阶。新增的“英雄模式”也使得以往惧于“《忍龙》系列”高难度而不曾尝试的玩家有了这样一个接触优秀作品的机会。

忍者龙剑传 Σ 加强版		
ニンジャガイデン シグマ プラス		
Koei Tecmo Games	ACT	预定2012年2月
日版	1人	6090日元
对应周边未定		
相关报道		

PSV

隼龙，飒爽登场！

《忍者龙剑传 Σ》是一款操纵主人公隼龙，以华丽的动作忍术击倒敌人的清版类动作游戏。本辑报道将着重介绍PSV平台上这款作品系统上的进化以及忍法强化的操作。另外玩过PS3版的玩家，将会看到不少熟悉且富有个性的武器。

动作 忍者独特的华丽动作

被称为“超忍”的隼龙，能够通过连续跳跃攀上墙壁，也可以抓住树枝进行长距离的空中移动，甚至还能轻松地爬下悬崖峭壁。玩家要合理利用这些动作来攻克关卡。



险境求生！



◀某些关卡中还有水中战。隼龙那完全无视水阻展现的机敏动作值得玩家注目。

轻松游戏的“英雄模式”

在英雄模式中，隼龙的体力不多时，会在一定时间内自动防御或回避敌人的攻击。忍法也能够毫无限制地使用，让玩家轻松享受动作游戏的乐趣。



在英雄模式中
你也能成为英雄！



◀▲能够自动回避敌人的镭射攻击。就算是不擅长动作游戏的玩家，也能充分享受到本作的乐趣。

忍法 背面触摸强化忍法

忍法能够产生火球、冰雪龙卷，甚至是雷击。在本作中咏唱忍法时，使用PSV背触板来结印，就能够强化忍法的威力。忍法的强化方法各式各样，详情请期待后续报道。



◀▲按照“临、兵、斗、者……”的顺序依次显示出九字真言。需要玩家快速点击背触板。

任务 任务模式进化为“忍者之道”！

“忍者之道”是将PS3版的任务模式填充容量后再次构筑而成的模式。每个任务分为5个关卡，有着考验玩家的基础能力，又或是只允许使用飞行道具闯关等多彩的主题。





▶在“射击的极意”任务中，只允许使用弓箭之类的飞行道具进行闯关。





武器 熟练使用性能各异的武器

隼龙除了最基本的武器“龙剑”以外，还有能够广范围攻击的“无想新月棍”、以及拥有超绝破坏力的“大刀太平广”等武器可供使用。每一把武器都有多种独特的攻击方式，通过不同的按键组合，就能够使出华丽的连续攻击。本辑报道将介绍其中的5件武器，除此之外的武器请期待续报吧。





龙剑

无想新月棍







黑龙丸



大刀太平广



严龙·伐虎

文 白菜 美编 sienna

极限脱出ADV 善人シボウデス

极限逃脱 善人死亡		
极限逃脱ADV 善人シボウデス		
Chunsoft	AVG	预定2012年2月16日
日版	1人	售价未定
对应周边未定		
相关报道 Vol.166 P40		

光环视频收录 POCKET HALO

3DS/PSV

挑战『背叛游戏』的9人！

《极限逃脱 善人死亡》是由打造NDS平台上的名作《极限逃脱 9小时9个人9道门》的制作小组再次向玩家们献上的新作。本辑“前线”将介绍参加这次生存游戏的9名角色（+1只兔子），另外还能初窥游戏的系统以及背叛游戏的规则。本作是跨PSV与3DS平台的作品，不管你拥有哪一款掌机，都不应该轻易错过。

西格玛与法伊离开他们醒来的房间，来到写着“9”的大门之前时，那里已经聚集了5名男女。过了一会儿，一名全身铠甲的男子和一名女性到来。当9人到齐后，旁边的屏幕上出现了“零3式”，并告知他们通过“9”之门离开这里的条件。也就是“AB游戏”的规则。

零3世

『欢迎来到我的王国。』

监视AB游戏进程的主人。它是由量子电脑再现的AI（人工智能），没有实体。它监视着参加游戏的9人，并对违反规则的人实施惩罚。对零3世下达指令的就是被称为“零”的真正犯人。而他似乎就在参加游戏的9人之中……

主持恐怖游戏的进行 没有实体的神秘兔子





西格玛

开朗的热血主人公

『为什么……你怎么会知道我的名字？』

平凡的大学生。在上车的时候被人抓走，并关在这个设施中。容易被人打动的他并不适合这个AB游戏。

法伊

是算计还是天然——沉着的少女

“看来我们的意识能够跨越时间了。”

（声：小见川千明）

一瞬之间就理解了AB游戏的本质，充满知性的少女。举止沉着冷静，但偶尔也会说大叔级的笑话。

不可思议的服装
隐藏起来的本性

（声：细谷佳正）

举止粗野且说话完全不体谅别人，是个相当古怪的人。自我中心的行动经常为周围的人带来麻烦……但他其实似乎有过在雨天收养弃猫的过去。

迪奥







被束缚在不信
感中的老人

（声：纳谷六朗）

天明寺

顽固偏执的老人。过去曾经在实验设施中，作为被验者参加火星载人探查的实验，结果成为了后来在那里发生的大量杀人事件中的惟一幸存者。而那个事件似乎与这次的事件有着联系。

身裹铠甲
来路不明的男人

K

（声：小野大辅）



戴着金属假面，穿着金属外衣的神秘男性。丧失了记忆，姓名与年龄也不详。采取的所有行动都非常合理，正如看上去那样像个机器人。





『我不会再相信任何人……』

经历了两次事件
成长后的小恶魔般的女性



四叶

（声：田村由加利）

如小恶魔般狡黠、奔放的20岁女性。以前曾经两次被关在类似的闭锁空间中。这次的事件似乎跟之前的两次事件完全没有联系。与后文介绍的艾莉丝是1年前在美国内达华沙漠的正中央认识的，之后一直保持着亲密的关系。

知识量超越10岁的少年

夸克

（声：钉宫理惠）

10岁的纯真少年。称呼天明寺为“爷爷”，但从发色、瞳色推断他们并没有血缘关系。在封闭的设施中，有时候失踪，有时候又被名为“拉吉卡尔6”的凶恶病毒所感染，失去意识。



拥有意外的真面目的女医生

露娜

（声：能登麻美子）



清纯可怜的20岁前半女性。不与人争执的和平主义者，持有医师执照。但是也有传言说她隐藏着不想让其他人知道的意外真面目。传言属实的话，那些温柔的举动也有可能是演技？

拥有不可思议的身体的神秘女性

艾莉丝

『我们也是刚刚才从那个升降机出来的……』

（声：田中敦子）

充满异国情调的女性。她的工作是排除国家的敌人。为了报杀父之仇，而在追查某个恐怖组织。她体内的水分是由一种被称为“ICE9”的特殊水构成的。



故事由两个部分推进

本作由阅读故事剧情的“小说部分”，以及探索房间、解答迷你游戏的“逃脱部分”构成。这两个部分将会轮回进行，而最终等待着玩家的，将是意想不到的结局。



全程语音的小说部分

描绘了与同伴的交流，以及他们心理描写的小说部分。根据选择故事进行中出现的选项的区别，故事走向也会发生巨大的变动。而由豪华的声优阵容为大家献上的全程语音演出，也是一大特征。

解答迷你游戏推进的逃脱部分

挑战思考型益智谜题和解答迷你游戏的逃脱部分。可以随时调整难度，不擅长解谜的玩家自不用说，就算熟练者被卡住，也可以一时之间降低难度。另外还有使用到倾斜机体的陀螺仪功能的迷你游戏。



背叛的异心游戏

9名成员为了逃离此处，而必须挑战AB（Ambidex：异心）游戏。这是跟右边记载的规则一样，通过选择来增减手镯上表示的BP（手镯点数）的游戏。BP到9以上时，9之大门会仅仅打开一次，此时可以逃离。而当BP减至0以下时，隐藏在手镯内的注射器就会启动，将佩戴者杀死。是相信同伴选择协力，还是背叛同伴赚取BP，所有的选择都取决于玩家。

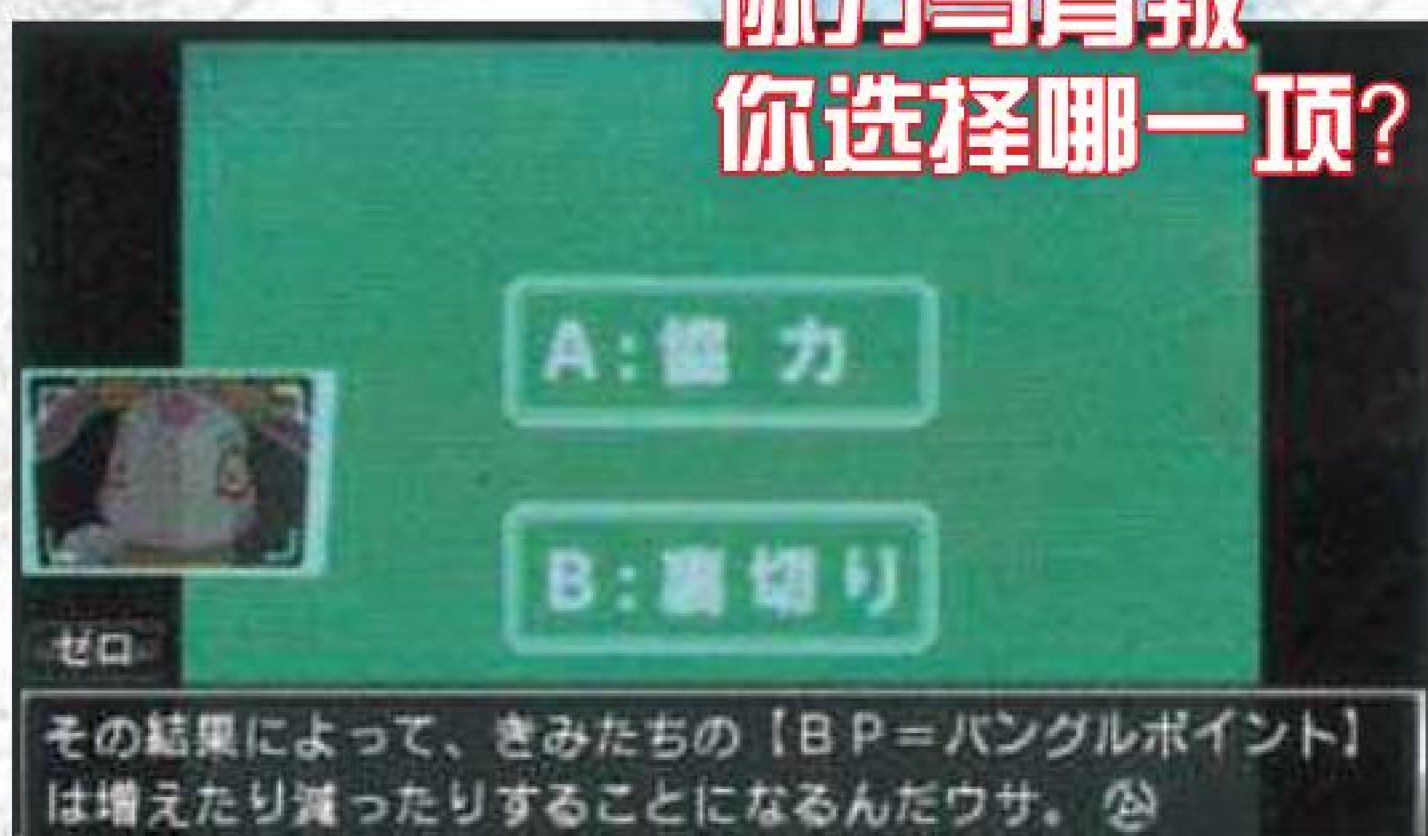


▲戴在9人手腕上的手镯。根据数值的颜色与“PAIR”字样来进行AB游戏对战。

异心游戏的规则

- 手镯上文字颜色相同的成员要进行对战。
- 每场游戏分为“二人组对单人”，共进行3组对战。
- 在终端处选择“协力”或“背叛”而决出胜负。
- 双方都选择“协力”，则两人的BP都+2。
- 双方都选择“背叛”，则两人的BP无变动。
- 对方选择“协力”，而我方选择“背叛”的情况下，对方的BP−2，我方的BP+3。

协力与背叛 你选择哪一项？



▲AB游戏是在规定好的时间，在专门的房间中进行。在那个房间里的终端上可以选择“协力”或是“背叛”……

剧本&导演 打越钢太郎讲解的AB游戏

如果你与对手的BP都只有1该怎么办？对手向你发出“一起协力获得2点”的邀约。你是相信他选择协力吗？但要是对手背叛你的话，你的BP变成−1就会死去。那么选择安全的背叛吗？但是对手如果真的选择了协力，就等于你亲手杀死了他……那么，你最终会选择哪一项呢？



时隔6年《战国无双》重登PSP!

战国无双3Z 特别版

战国无双3 Z Special

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆预定2012年2月16日◆日版

以日本战国时代为背景的爽快动作游戏——《战国无双》想必大多数玩家都不陌生，但说到该系列在PSP上的前作，则要追溯到6年以前的《激·战国无双》。《战国无双3》原于2009年在Wii平台发售，该作追加了后来极具人气的竹中半兵卫、甲斐姬等新角色，剧情则以武将间的“羁绊”为主题。系统方面除了系列传统的Charge攻击、特技和无双奥义外，还引入了创新的“练技槽”，消耗练技槽可以使出带有崩防效果的“影技”，凭此能取消通常攻击的硬直，以派生出更加丰富的连续攻击。玩家可以自由携带不同的道具进入战场，在关键时刻回复体力或是强化自身。在满足特定条件的前提下击倒敌将，还能够获得特殊的“击破效果”，令战况向有利的方向发展。本作除了惯有的无双演武和模拟演武外，新增的两大模式“村雨城”和“战国史”都极具耐玩性。《战国无双3Z》是3代“猛将传”性质的作品，绫御前和福岛正则变成了可操控角色，并且追加了7名角色的无双演武剧情，不过由于版权问题，并没有收录Wii版才有的“谜之村雨城”。



历经多年等待后，PSP平台终于将在明年2月迎来《Z53Z》的逆移植之作，《特别版》的演武模式支持双人联机协作，而新增的比拼模式则允许四名玩家展开混战。游戏可以与PS3版的《Z53Z》、《Z53 帝国》的存档进行联动，初期就能解锁全部武将。而日后官方还将通过DLC的形式，陆续推出角色们的不同服装、造型。

（文：苍穹）



▲《Z53Z》的新角色当然也会登场。





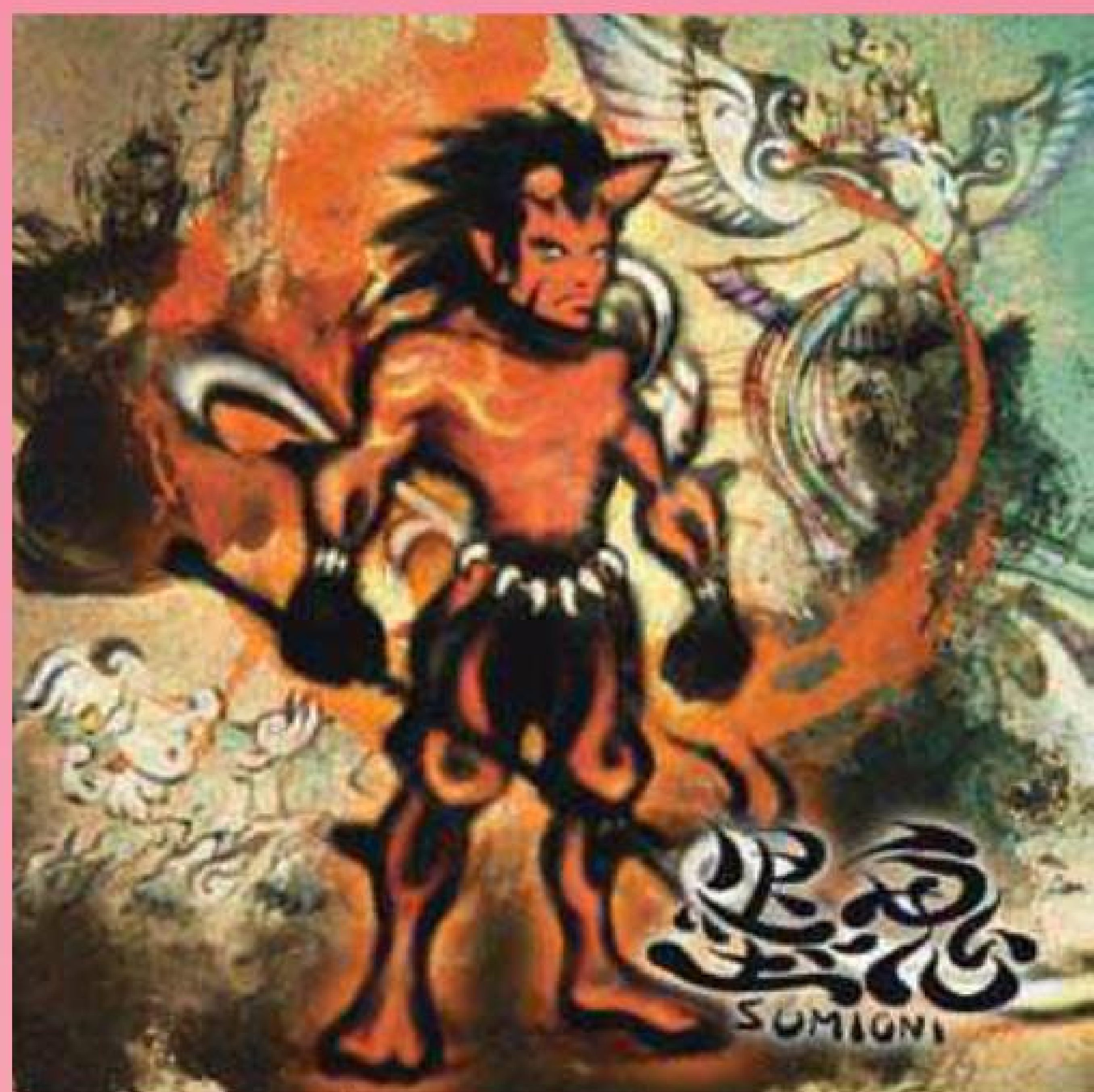
▲▶多人联机混战是PSP版的最大特色。

妙笔生花的和风绘卷！

墨鬼

墨鬼 SUMIONI

◆Acquire◆ACT◆预定2012年2月9日◆日版



这款水墨风格的《墨鬼》公布了已有一段时间，东京游戏展上也向到场游客提供了试玩，尽管不是什么大制作的游戏，不过漂亮的画面和充分利用触摸功能的系统皆吸引了部分玩家。本作的舞台是架空的平安时代，近似《大神》的水墨画风在PSV机能的渲染下色泽分明，主人公墨鬼被善之墨水师召唤到世上，打倒那些威胁世界的恶之墨水师和邪恶神。地图上的敌人既有近距离搏斗的，也有长距离的弓兵，这些兵种配合城池、要塞、炮台等地形，对墨鬼造成不小的阻碍。



消灭敌人的最基本手段是墨鬼以刀使出的通常攻击，但是面对扎堆出现的敌兵时，就必须用到特殊技能“笔操作”。笔操作共有4种，每种都需通过触摸屏幕并消耗墨槽才可使出，下面就对它们详细介绍一番。

道笔



顾名思义便是能“生出道路”的笔操作，只要在空中画出一道线，墨鬼就能以此立足，走到平时难以到达的地方。地形可以说是随着玩家的想象力任意变化，积极运用道笔去回避敌人吧。

自然笔



按下L键切换至该笔操作，这时在屏幕上划线，这些线就会化作一道道火焰。另外，自然笔也可能通过升级或特殊操作来召唤出雷云，具体操作方法还不明确。

水笔

点击屏幕右下方的图标可进入水笔模式，水笔模式没有主动功能，但可以用来消除之前画好的道路和火焰。



召唤笔



当墨槽积蓄到最大值时便可发动，召唤出强大的墨神摧城拔寨。墨神分为飞行型和地上型两种，本图中形似凤凰的便是飞行型墨神。墨神无需玩家手动控制，并有着扭转战场局面的战斗力。

（文：胧月）

明年春天再次感受那份感动！



车轮国 向日葵少女

车轮の国、向日葵の少女

◆5pb.◆AVG◆预定2012年2月23日◆日版

本作是2005年于PC平台上发售的同名作品，经过2010年往X360平台移植后，再次移植到PSP平台上。游戏以X360版为基础进行完整移植，保留了新主题曲与新CG，而且还收录了FAN DISC《车轮国 悠久的少年少女》中的主线剧本。故事讲述了一个与日本相似的架空国度中，惩罚罪犯的方式并非服役，而是按照其罪行来逼迫其履行特别的义务，使其更生。而监督这些罪犯的人被称为“特别高等人”，他们都是经过特别训练和考试，维护理性和社会秩序的人，而且对负有义务的人更是有着绝对的支配权。主人公森田贤一就是特别高等人候补生，他成为特别高等人的最后一步就是让小镇上的三个少女完成更生。



▲正在鞭笞主人公的老师法月将臣，他是整个故事的中心人物。



▲女主人公之一日向夏咲，持有的义务是“不允许恋爱”，左肩上的徽章代表着这一义务。

游戏的剧情分为五章，细致描写了人与社会之间的相互关系与心理。游戏的高品质自PC版发售以来就受到玩家们的交口称赞，并曾夺得“泣系”游戏第一位的宝座。

（文：白菜）

枪、魔法与执事的AVG!



枪弹管家 子弹的彼方

Bullet Butlers –铳弾の彼方–

◆Boost On◆AVG◆预定2012年1月26日◆日版

本作是一款具备独特世界观的AVG作品。相传天地初分之时，世间存在各种各样的种族，人族、小精灵族、矮人等等，各个种族间争斗不断。后来不死之王统治了整个世界，世界陷入黑暗。八个勇者用自己的力量将魔王斩杀，世界恢复和平……随着时间流逝科技的进步，枪等武器出现了，魔法渐渐和现代工艺融合。本作的主人公是服侍八个勇者之一的龙族后人的管家，他的身分成谜，有一个双胞胎兄弟，武器是一把名为“黑祸之口笛”的枪，这把枪便是魔法的产物，能够开口说话。

游戏更像是一本有声读物，将整个故事缓缓道来，围绕着八英雄传说、魔法、魔枪、魔枪战争等等，把玩家带到那个奇妙的世界中去。游戏中角色众多，八英雄的后人以及各位管家均有各自独特的设定和背景，性格鲜明生动，搭配精美的CG相信能带给玩家们不一样的体验。（文：半夏）



▶主角的主人是不健全的龙族后裔。



▶主角和其双胞胎弟弟拥有怎样的过去？

游戏一品轩

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

最近小C看了PSV版《GTA》和《现代战争》的预告片，虽说网上视频不太清晰，但是其光影和视觉效果已经把我深深震撼了，现在对PSV的期待越发强烈，可以预见PSV平台以后肯定还会有画面更棒的游戏推出，但是也希望最核心的游戏性也能同画面一样得到质量保证，这样大家才会有持续玩下去的动力。

PSP 汽车总动员2

Cars 2

SCEA	RAC
美版	容量：约400MB

本辑游戏推荐

冲刺吧！麦昆！

《汽车总动员》是由皮克斯动画工作室制作的动画电影，虽然该系列动画的历史不算悠久，但是活泼可爱的红色赛车“闪电麦昆”已给观众们留下了深刻的印象。由于游戏的剧情和电影类似，小C就不再赘述。让人比较惊喜的是本作相对一般的电影改编类游戏有了积极的变化，厂商并没有简单地套用竞速游戏的常规模式，而对游戏方式进行了一定的创新。本作没有采用传统的追尾或者第一人称视角，转弯、甩尾等动作都是由系统自动进行，玩家只能通过上下键改变赛车的车道，虽说自动要素很多，但并不意味着游戏的难度低，玩家需要全神贯注地注意其他赛车的位置和车道前方的障碍，特别是在赛道拥挤时要非常小心，小C多次因为和对手近身纠缠而忽略了地上的水泥墩子，结果最后弄得车毁人亡。由于侧重于竞技，本作的平衡被厂商设定得非常微妙，再加上赛道上有随机的技能能量和武器可以获得，所以想轻松获得胜利是很困难的，值得注意的一点是赛道每圈的视角都有些改变，特别是侧前视角简直就是挑战人类的反应力极限，如果没有在看到障碍的第一时间改变车道或按跳跃键必然就会撞车。此外，本作的时间挑战模式也非常值得一玩，在其中玩家需要不断加能量来提高速度挑战纪录，除了超快的速度令人爽快外也对玩家的操作提出了不小的要求。总的来说本作激烈的竞赛气氛和较低的上手难度让其称得上“老少咸宜 ”，但是过于简单的操作和升级改造系统或许并不适合对赛车类游戏有高要求的玩家，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲无论多弯的弯道都不在话下。



▲加油！对手已经离得不远了！

推荐给 原电影的粉丝·非专业赛车类游戏玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



莫希怪兽 莫希乐园

Moshi Monsters Moshling Zoo

Mind Candy	SLG
美版	编号：5888

《莫希怪兽》本是在英国人气非常高的一款儿童网络游戏，其制作公司Mind Candy除了忙于推出书、玩具、动画等周边外，近日也在NDS平台推出了其系列最新作。本作主要分为野外、动物园、城市三个部分，由于一开始没有很好的道具，玩家并不能发现和捕捉怪兽，只能去野外的各种小场景“收破烂”，收集到的东西并不是所有都有用，不过建议铲子这个道具一定要保留下来，因为它除了能挖到钻石外有时也能发现躲在石头里的小怪兽。捕捉到怪兽后它们可以被转移到动物园培育，而在场景中挖到的钻石能在城市中购买到装饰材料，玩家可以根据自己的设计给怪兽们构建一个美丽的家园，不过由于游戏培育内容有些重复，玩久以后多少会让人失去新鲜感。此外，本作流畅的音乐旋律给小C留下了深刻的印象，让人心情大好，对育成怪物感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲在野外能捡到的东西实在是非常多。

推荐给 《莫希怪兽》的粉丝·宠物育成游戏爱好者



国际斯诺克

International Snooker

Big Head Games	SPG
欧版	容量：约2.14 MB



▲虽然画面很单调，但是本作还算五脏俱全。

台球在世界各地都是一个非常受欢迎的运动项目，特别是在中国，无论在乡村还是大都市都能见到台球的影子，而斯诺克又是其中最受欢迎的一种玩法。其实本作的画面在同类游戏中完全没有优势，既没有宏大的场景也没有丰富的细节，但是本作最大的特点就是极度简约并且节奏很快，特别适合玩家专心地打球，而电脑的AI也还算不错。游戏比较有特色的是引入了3D球路系统，玩家在瞄准时可以通过力度和方向都实时预览被撞球的轨迹，不过在多玩几局后给人的感觉是这个系统实在是过于精确，以至于会出现悬念和意外的几率微乎其微，所以小C觉得本作更适合那些斯诺克刚入门的爱好者练习球路的判断。除了一般的巡回赛模式，本作还提供了多人对战模式，在没有场地玩真球的情况下在PSP上与朋友干上几盘也是一个不错的选择。

推荐给 斯洛克刚入门的玩家·对台球感兴趣的玩家



律动方块

Groovin Blocks

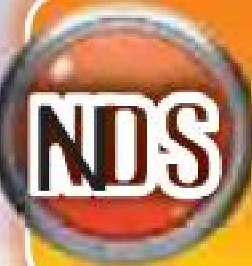
Empty Clip Studios	PUZ
美版	容量：约159MB



▲相比一般的方块游戏本作显得更加立体。

本作是一款在iOS平台人气很高的方块类游戏，由于引入了音乐元素让游戏玩法得到了极大的丰富，而近日该作被移植到了PSP平台。本作的画面有着很强的科幻色彩，背景中不断变动的圆圈、三角等几何图形看起来现代感十足。游戏的玩法和经典的《俄罗斯方块》类似，不过只有相同颜色的方块挨在一起才能消去，而方块下落时还会随着音乐有节奏地闪动，玩家可以踩着节奏通过按键来改变方块的颜色顺序，如果方块消去时能和界面中间的节奏条同步，那么所得分数将会有一定的加成，值得一提的是本作的音乐素质非常不错，有许多曲子都会让人有跳舞的感觉。此外，如果玩家觉得一般模式太简单还可以挑战一下本作的“POWER UP”模式，在此模式中无论速度还是方块的复杂程度都有了大幅度的提高，喜欢方块类游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢电子类音乐的玩家·方块游戏爱好者



阿努比斯 诅咒的伊希斯

Das Haus Anubis: Im Bann der Isis

Studio 100	ACT
德版	编号：5887



▲怎么才能拿到钥匙呢？

“阿努比斯”这个名字或许大家会觉得陌生，但是提到埃及神话中长得像狼一样的守护神相信许多人都应该有所印象，而本作就是以守护神阿努比斯为题材改编的一款冒险动作游戏。本作一开始玩家就被困在城堡里，为了逃出这个恐怖的地方玩家首先需要去解救其他同伴，而游戏中的所有操作几乎都可以在触摸屏上完成。本作的卖点在于精心设计的谜题，特别是在解救出同伴后引入的多人协作要素会让谜题质量提高不少，而玩家也可以随时在下屏右方切换不同角色，比如在没有灯光的地方单独一个人往往很难看清隐藏机关，如果让一个同伴拿着点亮的蜡烛跟随着你，那么你找到线索的效率会提高不少。虽说本作在谜题设置上有其独到之处，但是其操作缺陷也十分明显，在触摸屏上用双击、画圈进行攻击的设定在实际游戏中使用并不顺畅，对解谜类游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对埃及文化感兴趣的玩家・解谜游戏爱好者

无敌格斗

Funky Punch

Solus Games	FTG
美版	容量：约14.5MB



▲游戏的画面非常另类。

Funk一词最早代表爵士乐的一个分支类别，但是随着社会运动和美国黑人文化的发展，这个词逐渐变味并常被用来形容狂放不羁或粗糙滥造的，而本作是一打着Funk旗号的格斗类游戏。如同游戏的名字，本作作为一款3D格斗游戏在人设和画面上都有些另类，大量对比强烈的色块的应用或许会让熟悉了细腻画面的玩家感到不适应。本作中可使用的角色非常多，每个人的招式都各具特色，比如其中一个角色除了基本的拳脚攻击外其他的技能都与篮球有关，而用弹起来的篮球来对付爱跳跃的敌人往往能起到奇效。此外，游戏中还有一个很有意思的“音乐能量”概念，玩家可以在对战中用唱歌或者跳舞的方式来积蓄能量，当能量达到一定程度后就可以发动必杀技给对手造成巨大伤害。总的来说，本作是一款爽快的娱乐型格斗类游戏，喜欢格斗游戏但又不想深入研究的玩家不妨尝试一下。

推荐给 格斗游戏爱好者・对Funk文化感兴趣的玩家

埃及历史 构建一个帝国

History Egypt Engineering an Empire

Slitherine Software	SLG
美版	容量：约166MB



▲进攻敌人要先穿越左边的界线。

本作是一款以埃及历史背景为主题的多平台策略游戏，由于主要面向手机和掌机，游戏采用了容易移植的2D画面，虽说本作的画面是有点粗糙，但是也还算基本把埃及文化的特点给表现了出来。一开始玩家的城邦中只有少量粮食和资金可以用来发展军事和经济，修建一个民居就会用去一大半，更不要说研发兵种科技什么的了，虽然此时把守城部队分出来去开拓新城风险很大，但是换来的发展速度往往能让玩家占得战场先机，所以建议开局尽量不要太保守了，而地形也是本作中一个不可忽略的要素，比如在城邦周围有许多树木或者河流的话，它们往往能起到减缓敌人推进速度的作用，为玩家赢得更多准备时间。总的来说本作的各种策略要素还算丰富，玩起来不会觉得太枯燥，但是缺乏特色的画面可能不会受到一些画面控玩家的欢迎。

推荐给 策略游戏爱好者・对埃及文化感兴趣的玩家



维京小海盗2

Vicky the Viking Part 2

Intenium Console	ACT
欧版	编号：5913



▲这个火堆就是关卡中的记录点。

《维京小海盗》是1974年由日本富士电视台与德国ZDF合作的一部经典动画片，并推出了相关的电影和漫画作品，而本作是以其电影版为基础改编的一款动作游戏。本作采用了传统的2D横版卷轴方式进行游戏，茂密的森林和缭绕的云雾烘托出了北欧神秘的气氛，一开始玩家操纵的小女孩并没有武器，只能在树枝、石头间通过跳跃捡一些金币或宝石，遇到敌人也只能避让，比如红色的狼看起来很凶猛无比，但是当它睡着后就可以随意通过，而路上的柴火堆一定要点燃，它能起到记录点的作用。需要注意的是本作的陷阱很隐蔽，河流、地刺、坑道等都看起来都不具威胁性，以至于小C有时候挂掉后都不明白是怎么回事，所以需要玩家在游戏前期多适应一下才能无障碍地体会到游戏乐趣，对北欧题材感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 原动画的粉丝·动作游戏爱好者

一品短消息

PSP短消息

●以热播动画《轻音》为题材改编的音乐节拍类游戏《轻音少女 放学后的演奏会》在近日发布了简体中文1.0版。在本作中玩家要配合画面上显示的谱面，根据旋律在正确的时间按下相应的按键，最大支持5人同时进行演奏。

●由SEGA制作的音乐类游戏《初音未来 女歌手计划 扩张版》在近日发布了简体中文版，但是该版本还存在少数黑屏、乱码BUG，追求完美的玩家不妨等待更加完善的版本。



▲初音未来的粉丝们现在可以玩中文版了。

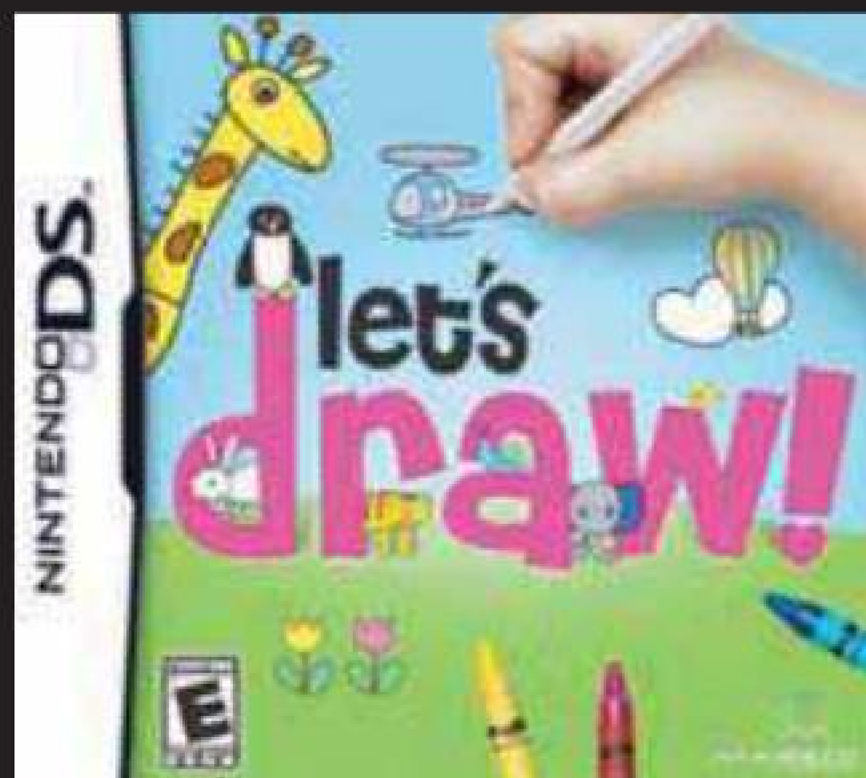
●近日推出的《校园记者恋曲》是一款以学校生活为主题的恋爱冒险游戏，故事讲述了某天晚上在三个黑影出现后，主角的优秀学生证明“S”校章失踪了，并被其他同学误认为是盗贼，为了证明三个黑影的真实身分主角开始了一系列调查。

●Konami制作的足球大作《胜利十一人2012》近日推出了美版。

NDS短消息

●2009年在NDS平台上推出的RPG游戏《魔法门 英雄交锋》在近日发布了简体中文版。在本作中玩家可选择骑士、精灵、巫师、亡灵法师、恶魔共五种英雄组建自己的军队去完成艰巨任务，拯救混乱中的阿斯汉世界。

●近日推出的《一起来画画》是一款充满童趣的绘画游戏，在本作中玩家可以临摹图片，通过简单的线条和丰富的色彩构建出可爱的动物、建筑、交通工具等事物。



▲《一起来画画》。

●经典社交游戏“《尖帽子》系列”最近推出新作《尖帽子与潇洒魔法使》，在本作中玩家可以与现实中的朋友们互相交流配合，一起完成走秀、体育赛事、服装搭配等内容。此外，本作还可以继承前作的存档。

●近日推出的《监狱兔 游戏时间》是以爆笑短篇动画《监狱兔》为题材改编而成的迷你游戏合集，内容在忠实于原著设定的基础上加入了更多的恶搞元素，各种异想天开的玩法充满了趣味。

最新的一期综艺节目《SMAP×SMAP》主题是日本经典动漫歌曲大联播，主办方请来了原唱者和SMAP一起献唱，虽说此次没见到《灌篮高手》的身影，但是《TOUCH》、《EVA》、《樱桃小丸子》等动画的主题曲也足够把我弄得泪奔，感兴趣的玩家不妨在网上搜来看一下。

制作 掌机王全体编辑 统筹 纸鸢 美编 咕噜



2011 TV GAME大赏

媒体评选·掌机篇





2011年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通全程独家提供赞助

又到了一年的收官时节，回首即将过去的2011年，似乎风平浪静，但其实也有不少值得铭记和回忆的事物，可那不是我们今天要讨论的话题，现在要说的是2011年的掌机游戏。

对于掌机玩家而言，2011年注定成为日后要被铭记的一个年份。这一年的年初，创造了无数销售奇迹、也诞生了无数精彩游戏的NDS的后续机种——3DS率先登场；而这一年的年终，挑战任天堂掌机业垄断地位、并且取得了一定成功的PSP的后续机种——PSV也后续来袭。因此，2011年可以看作是掌机新纪元的一个开端，同时也是NDS和PSP两台前世代掌机谢幕的时刻。在这承前启后，辞旧迎新的时节里，就让我们一起回首2011，先从编辑部的媒体角度出发，以“评选”的方式为大家总结过去一年发售的那些精彩的掌机游戏。

对了，比起以往的“大赏”，今年的“掌机篇”在候选机种上多了一个“3DS”，因而评选也呈现出了“三足鼎立”之势，可喜可贺。

主办媒体：游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME　掌机王SP　UCG.CN

机种篇

首先，让我们以机种分类，来看看在NDS、PSP和3DS上，哪些游戏能从众多作品中脱颖而出，当选最佳。

年度最佳NDS游戏大奖

媒体评选·掌机篇

逆转检察官2



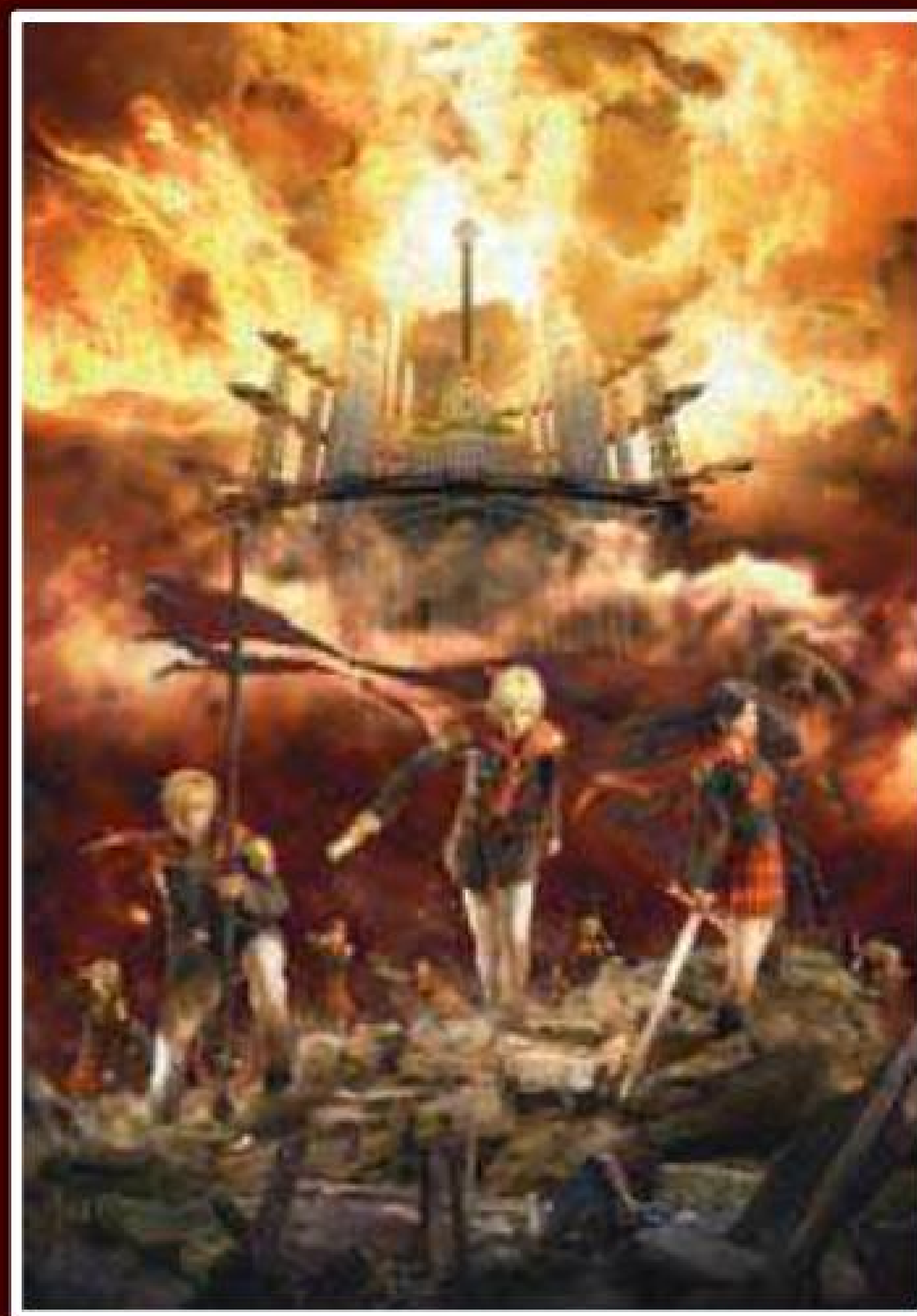
如果说前作《逆转检察官》算是打造全新系列的试水作品，那么本作就是正式打响名号的一作。脚踏实地的搜查方式要说比起以前“《逆转裁判》系列”点击画面的感觉可是好了不少，而本作将前作中剧情和推理部分薄弱的问题进行了强化。新系统“逻辑棋盘”继承了“《逆转裁判》系列”中“心锁”的位置，但是摈弃了灵媒要素的“《检察官》系列”仅以逻辑推论和套话来攻占对手的心理防线，其乐趣与紧张感犹在“心锁”之上。音乐对于文字AVG的重要性不言而喻，而“《逆转》系列”的BGM向来都是一大亮点。本作将该优点进行了升华，几乎所有的BGM都朗朗上口，与剧情配合得丝丝入扣，玩家在不知不觉之间就会跟上音乐的节奏，让心灵跟随音乐烘托出的气氛一起跌宕起伏。剧情方面也有突破，御剑面对的不再是跨国犯罪组织这种虽然穷凶极恶却难以引起玩家共鸣的事件，取而代之的是贴近玩家的亲情事件，并且小中见大，丝毫没有小家子气的感觉。五个章节案件之间相互的联系也密不可分，不得不令人赞叹。本作夺得“年度最佳NDS游戏”桂冠乃实至名归。

【文：白菜】

年度最佳PSP游戏大奖

媒体评选·掌机篇

最终幻想 零式



“《最终幻想》系列”也是无人不知无人不晓的日式RPG代表性作品了，但类型更改为A・RPG后还具有如此影响力，证明了这并不是一个吃老本的作品。东方国家群欧利恩斯大陆上分为朱雀、白虎、苍龙和玄武四个因水晶之力而发展起来的国家，然而白虎之米利特斯皇国却因为能源危机而对朱雀发动了战争。在皇国的水晶妨碍装置影响下，朱雀眼看就要被奇袭攻陷，此时玩家就要操控朱雀救世主候补生0组的成员们来帮助国家度过危机。作为一款A・RPG，游戏最为人瞩目的特点就是动作性。玩家可以操作0组的14名成员，这些成员所持武器各不相同，战术打法、操作方式也大有区别，以三人一组的搭配方式踏上战场，变化可谓无穷无尽。召唤兽也可以亲手操作行动，将其剥离了大技能的框架之外。联机协作模式里可以乱入其他玩家的战役之中，帮助他们过关斩将，体验多人游戏的乐趣。而豪华的声优阵容自然更是恋声癖们的最爱。首周50万销量的事实证明，只要游戏有用心做，更改类型根本就不会构成任何问题。

【文：白菜】

年度最佳3DS游戏大奖
媒体评选·掌机篇

超级马里奥3D大陆

系列的盛名不需多说，作为3DS年末的起爆剂，《3D大陆》不仅在发售当周大幅拉动3DS硬件销量，如今还以每周10万以上的销量向全世界“炫耀”马里奥的魅力。实际上，今年3DS上另外两大巨头《马里奥赛车7》和《怪物猎人3 G》的商业表现和游戏素质都不比本作逊色，但两者均直接承袭了前辈的大量财富，这也是编者让《3D大陆》拔得头筹的缘由。数量众多的关卡宛如一个个匠心独具的盆景，两种帮助道具既方便了所有年龄层、不同游戏基础的人群都能轻松过关，同时不影响收集乐趣，乍看上去万年不变的游戏方式尽可能地不对玩家构成任何障碍。其实就消费层来看，《马里奥》的2D版比3D版更容易创下天文数字的销量，但《3D大陆》留下了出色的姿态，彰显了3DS的出色硬件能力，并向第三方厂商示意何为真正利用3D功能。游戏在北美和日本双双突破100万销量不过是时间问题，这也不禁令人惋惜任天堂为何不将本作作为3DS的首发软件打出，为第三方营造“宽松环境”的初衷固然很好，但首先还是该先建立起“环境”才是，好在年末爆发对于任天堂和《马里奥》而言都不算晚。



【文：胧月】

类型篇

丰富多彩的游戏类型，对应了各式各样的玩家口味，最终让这么多爱好不同的人都成为了游戏爱好者。接下来，让我们以游戏类型为准，分门别类地罗列出一些主要游戏类型，究竟2011年中，哪些游戏在自己所属的类型中有着较为优异的表现呢，赶快看看吧。

年度最佳ACT
媒体评选·掌机篇

超级马里奥3D大陆

严格意义上说“《马里奥》系列”都应被细分成ACT中的“平台类动作游戏”，一页薄薄的说明书、几个简单的跳跃动作，就能让你畅游童话世界。针对这次的新平台，任天堂也刻意缩短了每关的长度，并在每一关都留有一个核心的环境要素，从头到尾都保持了新鲜感。很少有玩家玩《马里奥》能玩出角色代入的乐趣，而憨态可掬的马大叔实在很难被归入“拉风”的行列，但也就是这个看似观赏性不高的角色，一旦与他眼前的虚拟世界结合，就变成了一副神奇的观景镜。马里奥拥有多种变身形态，关卡中的所有机关一目了然，想要通过却要花费一番功夫，玩家无论是在逐次消失的地板上赶时间，还是乘坐喷泉滑车上下翻飞，探索着幽灵鬼屋，再小心躲避地下突出的尖刺，都能体验到刺激不到肾上腺而又返璞归真的乐趣。关卡中的金币收集拓展了游戏的耐玩度，并且随着金币收集率的提高，玩家的操作水平也自然提升，正好去攻克那些通过金币开启的难点关卡。在打通表世界开放出路易后，这名惯性更大的角色也为深度玩家提供了挑战性和最速华丽过关的可能。



【文：胧月】

提名 怪物猎人3 G

3DS的第一作《MH》就是冠名为“G”的强化版，可见Capcom对3DS的重视程度，虽然游戏本身保持了系列一向的良好素质，不过由于需要大量复合操作的玩法和主机的设计相性不好，需要使用外设才能改善手感，导致和最佳ACT无缘，不得不说有点遗憾。

【文：乌冬】

提名 战国无双 编年史



作为3DS的首发游戏之一，本作展现了应有的素质。本作在操作方面沿用了3代的“影技”，其取消硬直和崩防的特性给连续技的衍生带来了重要的影响，而新增的“战技”效果以及结合触摸屏的换人操作则具有战略层面的价值。可以说《编年史》是一款极具战略性的动作佳作，后续追加的免费DLC关卡也获得了玩家的好评。

【文：苍穹】



英雄传说 碧之轨迹

自从“空轨三部曲”完结后，《英雄传说》新作的呼声就越来越高，等了若干年之后玩家没有等到《英雄传说7》，反而等到了《零之轨迹》。如今，“《轨迹》系列”已经俨然一副当家做主的模样，从《英雄传说》独立出来成为了一个新的系列作品。庞大完整的世界观和细腻的剧情是“《轨迹》系列”的一大特色，大到国家之间的战争、小到帮助市民买米送饭，在游戏中都一一为玩家们呈现。挖坑不填的厂商不是好厂商，Falcom的挖坑功力那是毋庸置疑的，不过值得庆幸的是该厂商填坑还是比较给力的，每部作品都能将前作的一些遗留问题给解决掉，让从第一作就开始接触的老玩家有足够的动力一作一作地玩下去。《碧之轨迹》是系列第五部作品，也是《零之轨迹》的延续，讲述了克罗斯贝尔在迎来新生后又遭遇新的危机的故事，同时又跟“空轨三部曲”联系起来，让“七至宝”和“噬身之蛇”这两个重要的元素有了下文，将整个系列带入了新的高潮。虽然这次的故事将《零之轨迹》的问题基本交代清楚，但又挖下了“噬身之蛇”下一步行动的巨坑，如此看来整个故事离正式完结还遥遥无期，但对于剧情派玩家来说绝对是一件好事，要是以后再也看不到这样精彩的故事该怎么办呀。



【文：阿鲁】

提名 梦幻之星 携带版2 无限

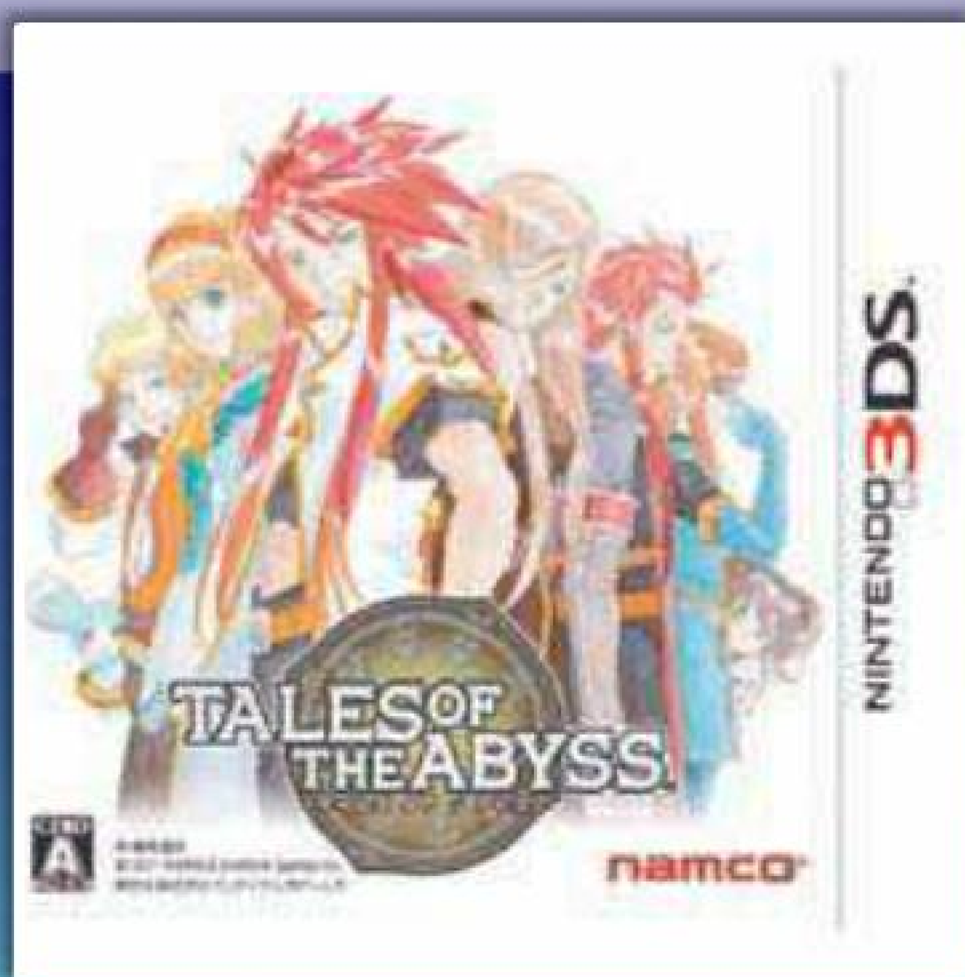
本作是《PSO》十周年纪念作品，同时也是《梦幻之星 携带版2》的资料篇。比起前作来，本作提高了敌人的AI，使得战斗更加需要技巧。增加了高手向的新种族暗人类与∞（无限）难度，追加武器装备至3000种以上，还有新增各种联动要素和新怪物。追加了魔法，武器特性与技能也得到了良性修改，在线模式比前作更流畅，极少出现延迟等问题。系统方面也有了重大进化，近战武器与远程武器都有变化，例如加快了长剑的攻击速度，以及增加了枪械的二段蓄力等。转生系统也是首次引入，当玩家角色在50级以上后，可以进行转生，然后将奖励点数分配到初始能力值上，可以以更强的状态从1段开始重新游戏，还能突破职业等级的上限。而在主线剧情方面，本作补完了前作故事最后空白的一年，引申出了全新的种族“暗人类”，以及围绕着他们产生的故事。本作出色的素质使该系列再次在业界引起了话题。

【文：白莱】

提名 深渊传说

本作放在“《传说》系列”15部正统作品之中，其素质都能进入3甲。游戏的剧情非常有深度，画面音乐配合感人的剧情，拥有极强的感染力。当然“《传说》系列”最为人津津乐道的战斗系统在本作中的表现也非常优秀，可以控制3D角色在立体空间内移动，使得3D般的立回成为了现实，也让掌机上只有2D战斗的《传说》历史永远成为了历史。这是3DS平台上不可错过的优秀RPG。

【文：白莱】



年度最佳 A·RPG 塞尔达传说 时之笛3D

媒体评选·掌机篇

“只要有《马里奥》与《塞尔达》护航，销量就能够有保障”的不变定律，使得每次任天堂在发售新主机时一定都要想起它们的名字。而这次，任天堂选择了《FAMI通》史上第一个满分游戏——《塞尔达传说 时之笛》作为了对传统游戏玩家们的大礼。清新的画面、精巧的关卡再加上宏大的世界观，随着手中3DS的开启，玩家同样能够感受到13年前玩到这款游戏时，人们的那种震撼与疯狂。是它开启了一个崭新的、A・RPG的3D时代。《时之笛3D》是一款需要从头到尾都开启3D功能的游戏，因为只有这样，你才能真正感受到海拉尔的壮阔。在草原策马奔腾也好，还是在迷宫中冒险也罢，3D功能的加入，让玩家即使玩过原作，也会为这些的设计再度赞叹一番。一些原版中不方便操作的地方，也因为陀螺仪等功能的加入，使其显得更加快捷与方便，比如弓箭瞄准。最后，我们不得不提到奠定这款作品经典地位的关卡设计。在这款13年前的游戏身上，你几乎可以找得到所有其后3D动作、冒险和A・RPG中所能遇到的谜题的影子。在13年後的今天，我们依然没有办法超越它所带来的“完美”。当然，我们总是贪婪的，也许再过13年，也许下下代掌机首发的时候，它又将以更加完美的姿态，重获新生吧。



【文：纸鸢】

提名 最终幻想 零式

本作继承了"《最终幻想》系列"一直以来的丰富成长要素，不仅可以让角色习得技能，甚至还能强化召唤兽和特殊装备魔法。一般魔法的强化与搭配运用在游戏中也占有至关重要的因素，使得游戏中有一个好魔法就能让关卡轻松不少。而动作要素也非常丰富。14名可操纵角色各有特征，战术打法完全不同。每个玩家都能在本作中找到适合自己的风格。

【文：白莱】



战场的女武神3

"《战场的女武神》系列"是SEGA近年来力捧的游戏品牌，不但在游戏宣传方面下了不少功夫，同样将疆土开拓到动漫界，似乎要把它打造成第二个《樱大战》。《战场的女武神3》继承了前两作的优良传统，近代军事题材的故事背景、独特的BliTZ战斗方式、庞大的后宫军团、战车改造系统这些游戏的标志性特色都悉数保留了下来，在玩家群体中积累了不错的口碑。2代中所暴露的一些缺点，如同时参战人物过少、兵种和武器的强弱差距太大、升级过程过于冗繁等等，在本作中都得到了明显的改善，最为人诟病的刷素材模式也被彻底剔除。游戏的剧情推进方式回归一代，消除了前代的割裂感，故事也更为厚重。另外，本作中同伴人物的兵种类型不再被定死，而是可供玩家自由选择，再加上类似于《FFX》晶球盘的Master Cable系统，使得游戏中的角色育成要素的可玩性得到了质的提升。在S·RPG这个游戏类型日渐式微的今天，《战场的女武神3》凭借其优秀的素质、新颖的系统、精美的人设和宏大的剧情，为玩家奉上了一道可口丰盛的大餐。

【文：胧月】



提名 恶魔幸存者2

本作在系统上得以大幅进化，战术在前作的基础上更加多变，200多只仲魔极具收集乐趣。战斗乐趣高，每一个主要BOSS都对应着理念完全不同的战术，角色的塑造也有血有肉，不过剧情的气氛营造和内涵厚重均不如前作，对话略显拖沓，是一部优点和缺点都非常显眼的游戏。

【文：胧月】



年度最佳SLG 机动战士高达 新基连的野望

虽然动漫改编游戏一直被认为是快餐游戏大军中的主要组成部分，不过由《机动战士高达》改编的“《基连的野望》系列”却是个异例，游戏严谨的系统、犹如百科全书般的高达资料收集和超长的可玩性是很多一般制作的游戏都望尘莫及的。本次新推出的《新基连的野望》对系列的传统系统进行了大刀阔斧的改革，加入了机师和司令官的剧本，一改系列势力的总帅的身分来调动全军的旧玩法，玩家可以以局部的视点来体验整场战役，务求让系列爱好者们眼前一亮，摆脱长期给人的“新瓶装旧酒”的印象。同时系列一贯的高策略性和可挖掘性也得到了完全的保留与发展，追加了大量新的“如果”剧情，玩家可以亲手决定战争的走向，从而发展出完全不同于原作动画的结果。

【文：乌冬】



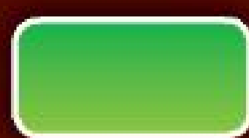
提名 SD高达G世纪 世界

PSP上的系列正统续作，一改过去以作品为单位的攻关模式，将历代作品剧情穿插在游戏的关卡之中，带给系列老玩家耳目一新的感受，在收录了当时最新公布的《机动战士高达UC》的机体角色之余，游戏的战斗画面达到了掌机SLG的较高水平，即使与Wii版的同作相比也毫不逊色。

【文：酷洛洛】



雷顿教授与奇迹假面



作为3DS的护航软件之一，在当时3DS销售并不给力的情况下，本作依旧有着超过十万套的销量，由此可见该系列在玩家中的人气。作为新掌机上的第一款系列作品，本作的亮点不算多，最值得称道的应该就是对应3D成像的精美过场动画了，悠扬的音乐配上制作精良的动画，绝对令人赏心悦目。本作讲述的是一个跨越了18年的故事，在游戏中我们可以返回过去，和年轻的雷顿一起冒险，了解教授那不为人知的过去。游戏的剧情自然一如既往的高水准，解谜的过程也非常精彩，虽然最后的催泪度有所下降，但总体来说还是能让人感受到真挚的友情这一主题。当游戏通关后，插入的一段动画明确地告诉玩家，前作和本作中发现的遗迹其实只是一个开始，一个巨大的阴谋即将在下一部作品中呈现给大家，这一招着实吊足了玩家的胃口。游戏的基本玩法没有变化，谜题难度和之前的作品相比有所降低，迷你游戏的难度较高但创新度不足，玩起来有明显的既视感。值得一提的是本作从发售日起，每天都会更新一道下载谜题，一直会持续更新一年，被最后的剧情吊到胃口的玩家可以一边每天玩着新鲜的谜题一边等待续作的来临。

【文：阿鲁】



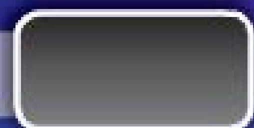
提名 逆转检察官2

N

推理游戏最重要的要素是什么？答案毫无疑问就是剧本的深度与谜题的难度。本作在剧情比起前作大有改良，更加深入人心。以“亲子关系”为主题，登场的重要角色与五个章节的故事相互牵扯，起承转结铺排得非常到位。谜题难度堪称历代难度最高，即使只是用来试水的第一章，谜题的铺排以及细节之间隐藏的真相也会让不少玩家绞尽脑汁。

【文：白菜】

提名 斯坦因之门

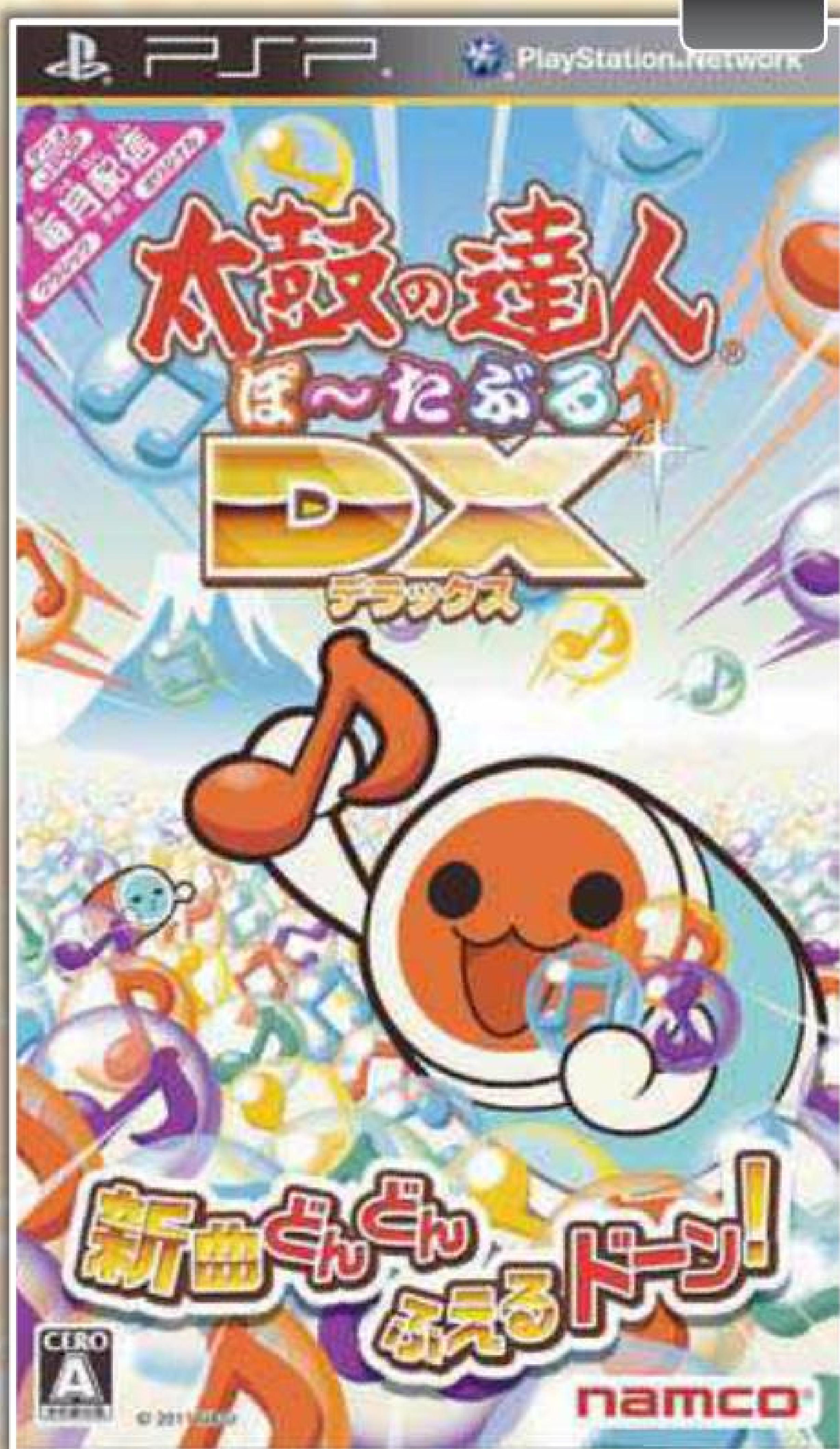


独特的角色画风与新颖的故事理念，虽然只是一款从家用机平台移植过来的AVG，但凭借过硬的素质与当时动画版的热播，PSP版在发售首周就获得了4万销量的成绩。获得本次最佳AVG的提名也是意料中事。

【文：酷洛洛】

太鼓之达人 携带版DX





“《太鼓之达人》系列”在国内算知名度很高的音乐游戏，不但众多街机厅里能发现它的身影，更是出没于各大掌机、家用机平台。作为掌机平台的系列最新作，本作在歌曲的选择上比较给力，不但收录了AKB48、EXILE等目前日本高人气音乐团体，《初音》、《怪物猎人》等知名游戏的音乐也收录在其中。除了歌曲吸引人外，本作曲目的数量也非常可观，不但本身就收录了接近百首歌曲，官方每隔一段时间还提供下载歌曲，而提供的下载中除了包含歌曲外，还有特殊的服装、音效等内容，也许是因为这可能是PSP平台最后一款系列作品的缘故，因此也看得出官方对其的重视程度。除了普通的游戏模式外，本作还新增了一个名为“全国神轿战”的模式，在这个模式中，全日本根据都、道、府、县分为了47个道场，而玩家将和“咚酱”一起挑战日本全国的道场。每个道场代表一首歌曲，而且道场模式下游戏的方式也有小幅变化，完成挑战的同时还可以开启新歌曲、新服装、新音效等要素。在音乐游戏中加入这类集培养和挑战为一体的要素可以说是非常好的做法，让原本比较枯燥的玩法有了新的乐趣。

【文：阿鲁】

提名 初音未来 女歌手计划 扩张版

去年《初音未来 女歌手计划2》取得了不错的成绩，SEGA趁热打铁发售了本作，本作的内容就像它名字里的“扩张版”一样，系统方面几乎没有变化，完全继承前作，只是添加了全新的歌曲和更多的搜集要素，虽然变化不多，却不影响电子歌姬的魅力，众多好听的歌曲，足够玩家们玩得不亦乐乎了。

【文：半夏】



提名 流行音乐 携带版2

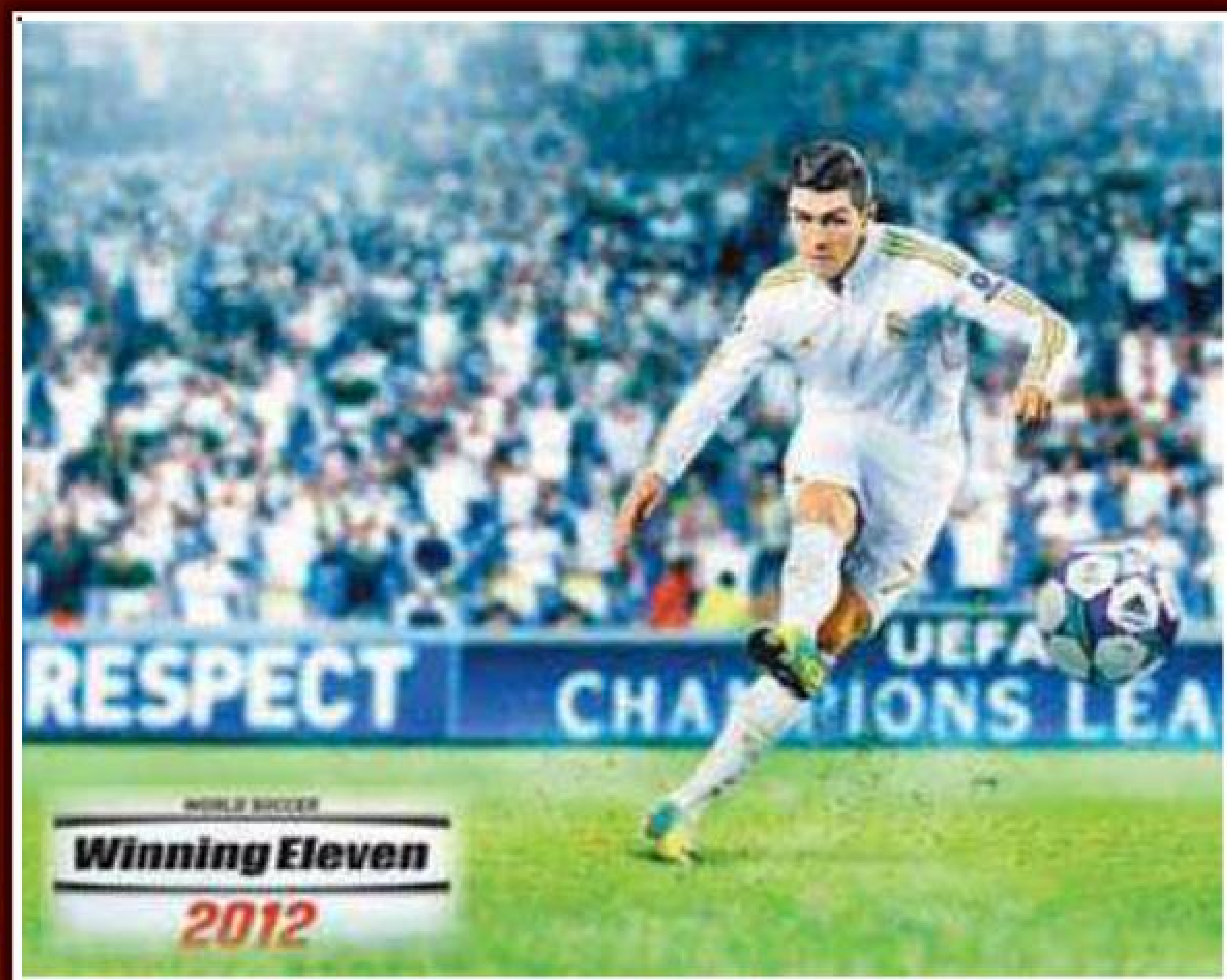
常混街机厅的玩家应该对《流行音乐》这款游戏比较熟悉，而本作也是该系列在PSP平台的第二部作品。该系列的特点在于那一长排的键位，抛开难度不说，光是熟悉哪个键位对应哪个按键就要花不少时间。本作追加了一个走格子的“聚会模式”，歌曲也有所更新，不过其他内容变化不大。

【文：阿鲁】



世界足球 胜利十一人 2012

在家用机进入次世代后的短短几年时间里，曾经的足球游戏霸主《WE》便被《FIFA》迎头赶上，无论口碑还是销量，都被后者扎扎实实地比了下去。然而在掌机上，《WE》却依旧是当之无愧的“最佳足球游戏”，当然PSP版的最新作《世界足球 胜利十一人 2012》也就顺理成章地成为了本次评选的最佳SPG。诚然，SPG一直是掌机游戏阵容中最为薄弱的一个环节，



作为球类游戏，就算操作再优秀、数据再崭新，也比不过一个“真实性”，而游戏画面则是体现游戏“真实性”的重要指标之一，但掌机的性能毕竟有限，所以体育游戏开发者们对掌机市场一直保持半冷不热的态度，结果就是掌机版的SPG系列作品一个接一个地出，但是本质的革新却几乎没有。相对而言，在“革新”的层面上，PSP版的《WE》还算是同类掌机游戏中做得不错的，尽管每次的新作相比前作也只有细微之处的变化，但是几款作品累积下来也终于修成正果，如今再用PSP上的第一作《WE9》和本作对比，就知道说《WE 2012》已经进化成PSP版《WE》的“完全体”并不夸张了。

【文：纸鸢】

提名　无。SPG这一项的评选上，用一句话来形容的话再贴切不过了，那就是“年年岁岁花相似”。在掌机上，这一奖项的得主和提名游戏皆是由《WE》、《FIFA》和《NBA 2K》等几个系列“轮流”夺取的，而这些系列比起它们的家用机版，每年的进化实在乏善可陈，所以今年干脆留空。必须要承认，SPG类的游戏对于画面有着较高的要求，所以机能普遍偏弱的掌机上确实难以出现令人惊艳作品来，不过随着性能强劲的PSV的出现，这一现象势必得以改善。

【文：纸鸢】



苍翼默示录 连续变换Ⅱ



目前在2D FTG的领域中，《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》毫无疑问处于领头羊的位置。本作在街机于日本本土问世后，第一时间移植到了掌机平台上。该系列问鼎2D FTG霸权，最大的特征就是华丽的画面效果，虽然街机画面来到掌机平台上不免有些缩水，但仍然无愧于掌机上的最强级别。游戏移植除了紧跟最新版本的角色、系统调整外，还根据掌机的便携性，全新增加了军团模式和深渊模式，让单机时的耐玩性更上一层楼。游戏中一共有18名特性各异的角色，他们的作战方式由一个D键表现出来，人人都有一

套独自的系统，变化极大。想全角色制霸不但要有足够的时间，还要有足够的天赋。为了培养FTG最重要的角色理解能力，游戏还亲切地为玩家们准备了方便的训练模式，不仅可以设置AI的各种状态，还能录制AI的行动来练习对策。不懂连技也无妨，挑战模式中早已为玩家准备了每个角色由浅至深的N套连技，不说快速掌握，单单是能打出来，就算是一项艰辛的挑战。值得一提的是，游戏的剧情模式也有一定的深度，不少不擅长FTG的玩家正是被剧情所吸引，投入了《苍翼》的世界中。现在游戏在国内已经有了比较深厚的基础，快快练习一下，然后邀上你的“战”友一起对战吧。

【文：白菜】

提名 异说012最终幻想

本作虽然类型为FTG，但与我们一般意义上所熟悉的FTG不同，更加接近于乱斗ACT的操作方式。换句话说，如此异质的作品能够获得最佳FTG提名，足见其系统上的完善与创新。可操作的参战角色是来自系列的人气角色，战斗的系统讲究灵活的空中地面切换战斗，对于距离和硬直的把握尤为重视。援护系统更是区别于其余大乱斗中没有节制的乱用，对发动时机的重视与类型上的区别让游戏达到了一个新的高度。对于“《最终幻想》系列”FANS与FTG爱好者来说，这是一款不可错过的游戏。

【文：白菜】

其他篇

除了游戏类型，我们还可以用更多元化的方式为游戏分类，例如“原创类”、“复刻类”等，所以在接下来的这一部分，就让我们以这样的分类方式，回顾一下2011年那些优秀的掌机游戏吧。

年度最佳原创游戏 纸盒战机

媒体评选·掌机篇

Level-5集合模型、动画、漫画、游戏四大领域展开的跨媒体作品《纸盒战机》。故事讲述主人公因机缘巧合下获得神秘的模型机器人，并以此为中心，与同伴们卷入威胁世界的阴谋。在进行故事之余，玩家还可以在游戏的城市中自由奔走，与街上同为模型机器人玩家的电脑角色随时进行战斗。虽然作为RPG，但游戏的战斗采用类似《高达对高达》的机器作格斗形式展开，代入感十足，配合各种武器的必杀特写，让游戏的战斗畅快淋漓而不失华丽。游戏收录的机体组件多达过千种，从头部、身躯、手臂等外部组件，到CPU、马达、电池这些内部零件，都可以由玩家自由搭配，创造出属于自己的最强机体，让每位正在或曾经对机器人玩具充满憧憬的玩家们完一个梦。本作是PSP上难能可贵的原创作品，获得这次最佳奖项，可谓实至名归。



【文：酷洛洛】



提名 圣骑战史

在制作出《奥丁领域》、《胧村正》等动作游戏佳作后，Vanillaware又为玩家们带来了《圣骑战史》这样一款充满创意的作品。游戏号称支持无穷大人数的网络模式，实质上是全部在线玩家资料的共享。虽然网战只是与其他玩家设置好的AI战术进行对战，但把单机模式中精心培养的角色带上战场，与其他玩家的队伍展开较量时的爽快感，丝毫不亚于PVP式的正面对抗。

【文：苍穹】

提名 猛虎！高校暴力教师

Spike的“《喧哗番长》系列”虽然不算什么名作，但在日本和国内也算小有名气，青春、热血的校园生活让不少在校学生玩过游戏后产生共鸣。而本作则是一款以热血教师为题材的作品，很有《GTO》、《麻辣鲜师》等热血教师类作品的影子。游戏的类型和“《喧哗番长》系列”类似，不过不管是剧情的发展、游戏的自由度还是战斗的爽快感都超越了《喧哗番长》，让玩家以教师的角度来体验校园生活。

【文：阿鲁】



跨过我的尸体

掌机平台向来是各种复刻游戏的温床，这其中既有炒冷饭、抱着“捞一票是一票”态度的骗钱之作，也有狠下功夫精心打造的佳作重制版。回顾2011年掌机上的复刻游戏，NDS的《沙加3 时空的霸者 影或光》、PSP的《最终幻想Ⅳ 完全收藏》等佳作都饱含着满满的诚意。

被玩家们简称为《俺尸》的本作是PS时代的异色作品，从包装封面到游戏主题都很有个性，纵使是没玩过该作的玩家，相信也对封面上那个一副“瞪谁谁怀孕”表情的小男孩记忆犹新。虽然销量和名气方面不能跻身一线大作，但《俺尸》的系统和剧情都极具深度，多年以来要求复刻的呼声也一直颇高，此次时隔12年后的重制总算是了了玩家们的夙愿。复刻版采用的水墨风格完美地呈现了游戏中那个神、人、妖共存的奇幻世界。玩家要带着只有短短2年寿命的族人前赴后继地不断战斗，把优秀的基因和装备代代传承下去，直至有一天能击倒宿敌——朱点童子。众多的新增要素中，合力奥义对于战术的制定起着决定性的影响，通关后的“里京都”模式更是玩家对自我的一大挑战。如果要列举游戏性不会被时间所掩盖的作品，《俺尸》绝对榜上有名，重制版在口碑和销量方面获得的双丰收，也让制作人更加踏实地展开了续作的筹备工作。



【文：苍穹】

提名 重装机兵2 重装上阵

N

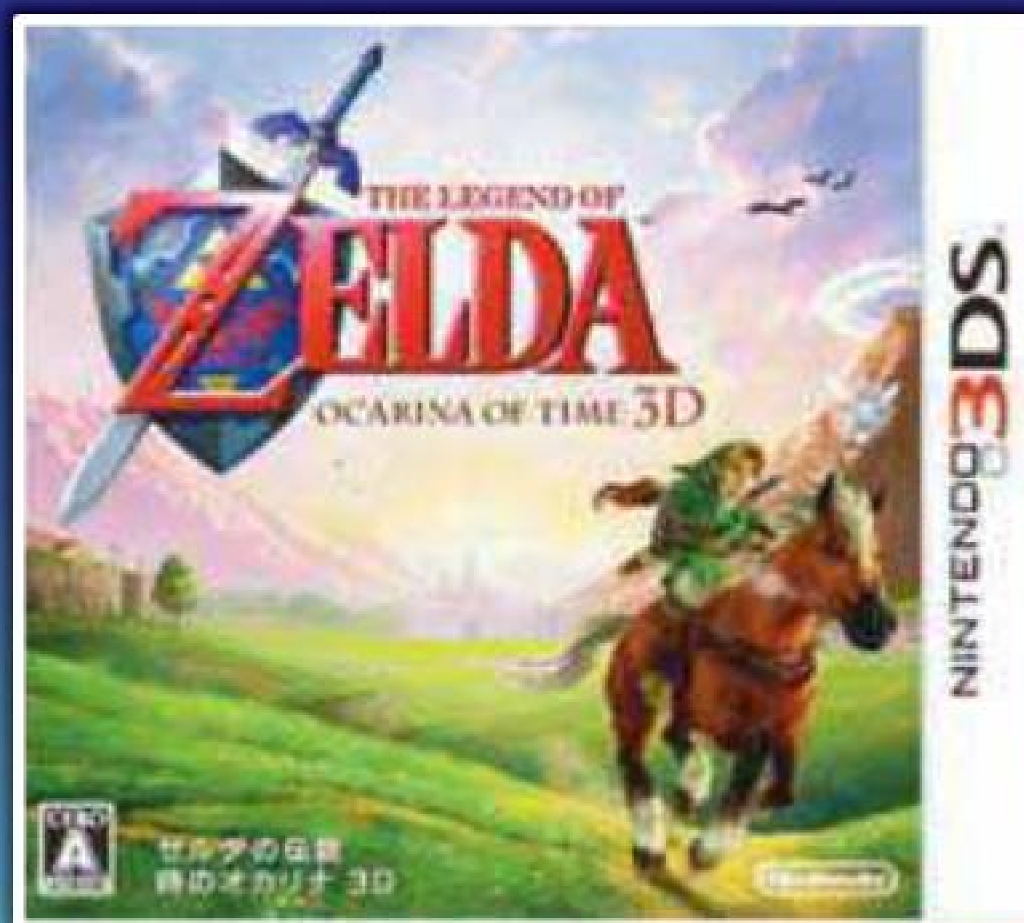
说到《重装机兵2》的移植，GBA上那款《2改》至今令人心有余悸，但本次NDS上的《重装上阵》则是以3代的引擎进行完全重制。游戏在保留原作风格的同时加入了全新的要素，副职业系统、战车底盘还原、双C装置改造、猎杀挑战排行、支线任务委托等等，大大增加了耐玩度和新鲜感。而本作对于3代存在的细节问题进行了大量的修正，这更体现了制作方的用心。虽然发售时间已是NDS末期，却丝毫无法掩盖这款复刻佳作的光芒。



【文：苍穹】

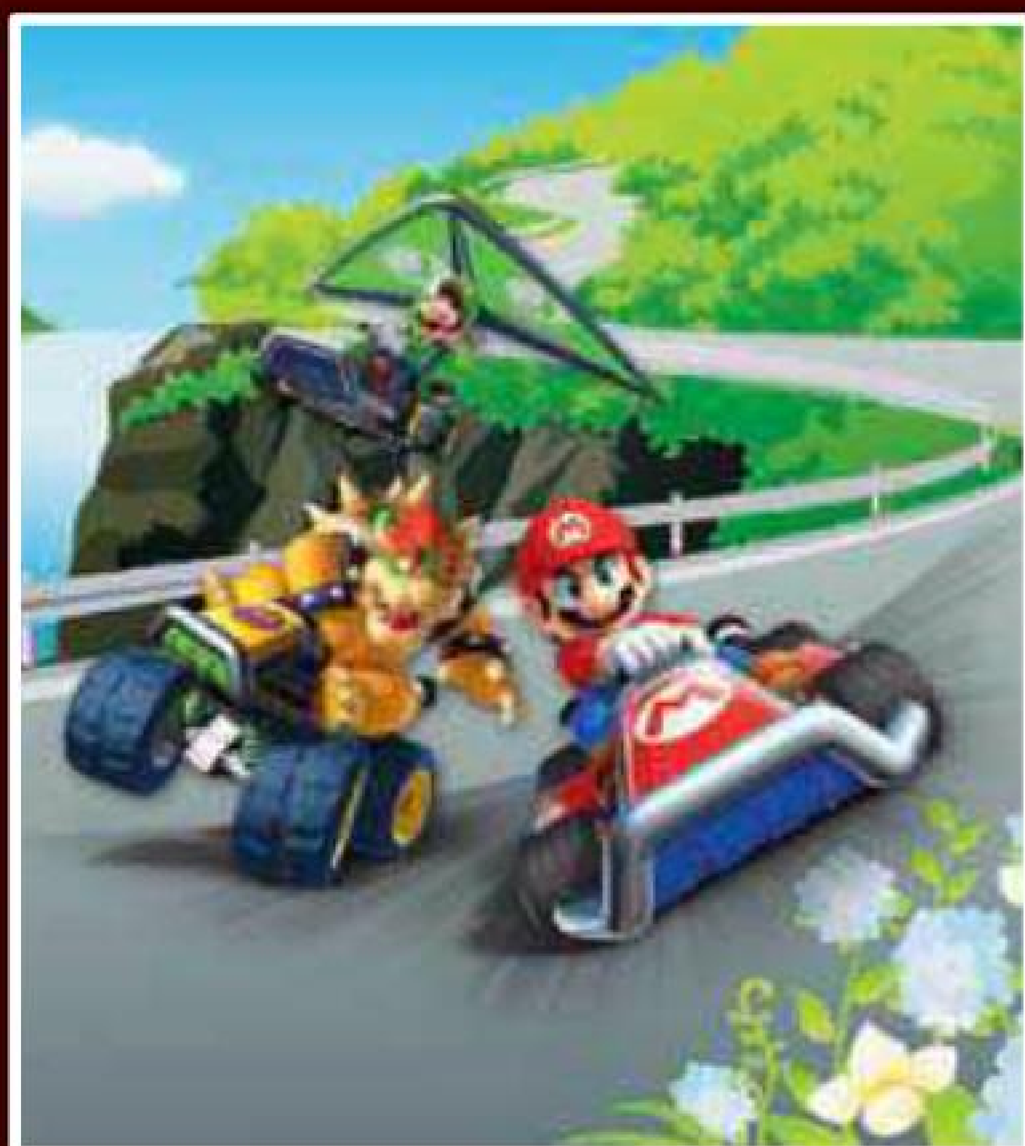
提名 塞尔达传说 时之笛3D

在经历了N64和NGC平台之后，《时之笛》算起来已经是第二次复刻了。就连当年“神游机”也要把它搬出来做为主打游戏，影响力可见一斑。早在在NDS平台上，任天堂就考虑过《时之笛》复刻的可能性，但是最终没有实现。如今借助3DS，粉丝们终于如愿以偿，而且这次还是真正的“3D”化。虽然表现优异，作为复刻游戏也有可圈可点之处，但是无奈《俺尸》在“复刻”环节上的表现太过抢眼，最终导致本作未能夺魁。【文：纸鸢】



年度最佳续作游戏 马里奥赛车7

其实单纯依靠“马里奥赛车”这块金字招牌，《马里奥赛车7》也足以热卖了，所以本作在创新度上略有不足，但依然无法阻挡系列玩家的购买热情。和《马里奥赛车DS》相比，本作能够看到的变化只有可更换的赛车轮胎、多样化的赛道等寥寥几处，倒是3D画面带来的强烈纵深感是个前所未有的进化，只不过游戏过程中“到底开不开3D”仍然让人纠结不已。可无论如何，当你和朋友联机对战几盘之后，欢乐度满点的游戏过程就会你知道，这才是真正的“游戏性”。此外，从续作的意义上说，本作除了是对该系列的又一次延续之外，它也承担了对任系主机血脉的延续，从SFC上的初代《马里奥赛车》到如今3DS上的《马里奥赛车7》，系列的足迹遍布了除GB之外的几乎所有任天堂游戏机。另外，在过去的掌机平台上，任天堂一直以对应机种的后缀名为《马里奥赛车》命名，GBA的《马里奥赛车Advance》和NDS的《马里奥赛车DS》皆是如此，但本作却首次采用序号命名的方式，更加规范和统一的命名方式，透露出了任天堂对该系列重视程度的进一步提升。



【文：纸鸢】

提名 啪嗒嘭3

《啪嗒碰3》一改之前的游戏类型，由MUG变为RPG，可以看到本作对故事剧情方面的加强。游戏进行中会有不同的选项将会影响最终的结局。同时比起前作来本作大大加强了联机系统，任务中的各种机关有的很难一个人通过，各种高难度关卡也是非常适合联机挑战，《啪嗒嘭3》不仅仅是对前作的继承，更多的是一种全新的进化。

【文：半夏】

提名 勇者30 2nd

前作以怀旧的点阵风格画面加新颖的30秒玩法获得了不少玩家的好评，这次再接再厉，将30秒拯救世界的理念贯彻到底。虽然收录的游戏类型不及前作多，不过可玩性却没有减少，不仅强化了角色扮演的内容，以及加入了勇者城、转职、队伍和技能等新要素。

【文：乌冬】

火影忍者 疾风传 终极冲击

年度最佳动漫改编游戏
媒体评选·掌机篇

由CC2操刀的《火影忍者》改编作品向来都有质量保证，而在PSP上的这款《火影忍者 疾风传 终极冲击》更是印证了这一点。本作一改同公司“《火影》系列”作品的动作格斗形式，以2人小组为单位执行各种任务。除原作中出现的大型BOSS战，游戏还加入类似《无双》作品的动作游戏要素，让《火影》FANS也能体验到群杀敌人的快感。游戏同屏敌人数最高可达33人，且丝毫没有掉帧的情况，“割草”的爽快度丝毫不输于同平台的《无双》作品。游戏以原作《火影忍者 疾风传》的序章到“五影会议”为故事背景，可操作角色多达26人，从基本攻击到忍术全部都忠于原作，而其中华丽的必杀特写，表现力更直逼家用机版的《火影忍者 疾风传 终极忍术风暴》。在此笔者恭喜本作获得最佳动漫改编游戏的头衔，同时也推荐未曾体验过本作的玩家们去尝试一下。



【文：酷洛洛】

提名 海贼王 无限航路SP



《海贼王》的确是NBGI重点扶持的动漫改编品牌，素质都维持在一条较高的水平线上。游戏移植自Wii平台的两部作品，内容十分厚道，路飞一众在大海上的探险乐趣得以良好再现，不再是单调的打斗。海贼团的所有角色均可使用，拥有各自的招式和必杀技，收集各种素材、挑战隐藏BOSS均延长了游戏寿命。

【文：胧月】

提名 黑岩射手 游戏版

作为一款动漫改编作品，本作素质在当时绝对算的上是一匹黑马。崭新的战斗系统，简单、直观且充满动作性，让游戏的战斗爽快无比。由原作者Huke，《最后的战士》导演新纳一哉与剧本野岛一成组成的制作班底，无论画面表现还是剧情渲染上，都成功给玩家营造一个全新的“BRS”世界。

【文：酷洛洛】

年度最佳休闲游戏 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

媒体评选·掌机篇



《MH》的魅力势不可挡，萌猫艾鲁继续蝉联今年的最佳休闲游戏大奖，游戏为前作的G级加强版，继承了前作清新可爱的Q版风格，完全收录前作内容。猫猫们为了把村子建设得更加热闹而努力着，游戏中可以很轻松地收集素材、进行狩猎，《MHP3》中帅气的雷狼龙、樱火龙等怪物都以可爱的二头身形象登场，怪物们虽然强大，但在新要素“G级艾鲁”的攻击下也只有乖乖被剥取素材的份。游戏以搜集艾鲁成为伙伴为目的，一百多只同伴艾鲁都有自己的个性和故事，偷听它们的八卦、解决它们的难题、和它们一起狩猎、一起泡温泉……丰富的互动正是游戏的乐趣之一。休闲依旧是本作的最大特色，你可以只是悠闲地钓着鱼就度过一天，也可以和同伴并肩作战和大怪物厮杀。在这里没有非做不可的事，只有想做的事，想要进行轻松休闲的游戏体验吗？《艾鲁村G》绝对不会让你失望。

【文：半夏】

提名 愤怒的小鸟

《愤怒的小鸟》创造的奇迹无需多言，诞生于iOS平台的这款作品已然成为智能手机上首屈一指的休闲游戏，并且被移植到了包括PC在内的众多游戏平台。2011年，《愤怒的小鸟》作为Minis游戏来到了PSP平台，从触控操作变成按键操作的PSP版，依然保持着超高的可玩性，虽然收录的关卡只有手机版初代作品的前四关，但这也足以打发玩家零碎的休闲时间了。【文：纸鸢】



提名 任天狗+猫

伴随3DS的推出，任天狗的家也搬到了3DS上。本作没有复杂的系统和深奥的研究要素，玩家只需像对待真实的宠物一样悠闲地度过每一天就可以了，如果你已经厌烦了反复地刷素材或练级，不妨就到这款游戏中来，让这些可爱的狗狗们来治愈你的心灵吧。

【文：鸟冬】



单项篇

单项奖有三个，分别是最佳画面、最佳音乐和最佳剧情。虽然看上去比较稀少，但画面、音乐和剧情这三个内容，就已经算是评价一款游戏好坏的三个直观指标了，究竟哪些游戏能获得这三项最佳的殊荣呢，接下来便见分晓。

最终幻想 零式

年度最佳 画面

说到《最终幻想 零式》的画面，看惯掌机画面的玩家不得不赞叹一声：精美。系列的CG一向保持着高水准，这已经不用再赘述了。即使在即时演算画面中，虽然人物的小动作显得单调了一些，但是却没有什么贴图错误，画面上除了特意做效果的地方外也显得非常干净。大地图上的场景非常有真实感，魔导院与城镇中的建筑物也刻画得细致入微。当然玩家们最为关心的战斗部分，三个角色同时在场，再加上四周散布的敌人们一起同屏出现，但却没有拖慢处理速度，惟有玩家同时发动绚丽的大范围魔法时，才有可能引起一些拖慢。魔法的画面效果也制作得非常精细，炎属性的燃烧非常具有跃动感；雷属性杀死敌人后，敌人身上会带有产生焦热的微黄；冷气属性的攻击形成的冰结晶也晶莹剔透。其余的特殊魔法也各有华丽的特效。想要欣赏PSP机能极限的画面，来玩《最终幻想 零式》肯定没错了。



【文：白菜】



战律之云



熟悉动漫歌曲的朋友相信对梶浦由记这个名字不会陌生，这位擅长欧式风格的女性作曲家主要为动漫和游戏配曲，独特的曲风让人听过一次后就难以忘怀。本作的主题曲《eternal blue》就出自于梶浦由记之手，悠扬的音乐配上制作精良的OP动画，带给玩家视觉和听觉上的双重享受，曲子朗朗上口，听上两遍后脑中就不自觉地会响起这段旋律，这便是好的音乐带给人的享受。本作讲述的是危在旦夕的人类抵抗外星生物入侵的故事，游戏在战斗和剧情中的配乐也非常不错，不同场景中的配乐各有特色，但都能很好地融入场景，使音画一体毫无违和感。虽然游戏在动作部分的制作还有不少诟病之处，但曲折的剧情和优秀的音乐绝对不会令玩过本作的人失望。

【文：阿鲁】



Persona2 罪

作为复刻游戏，剧情自然跟原作保持了高度一致，而原作的发售年份正好是被传为“九星大十字排列导致世界末日”的1999年。以该传言为核心，厂商对流传甚广的各种传闻旁征博引，虚拟出“任何传闻都会变为现实”的珠间琉市，强调人的内心意识对外界的作用力。主线围绕当代的假面党肆虐和十年前的纵火案展开，一点点向玩家提供线索，最后得知事件的始作俑者居然是主人公一行人自身，即使以今天的眼光看也是非常时髦的设定。主人公一方面要对抗招致世界毁灭的外部力量，另一方面要直面自身的人格缺陷，补完自己的成长。神魔和善恶的设定均承袭前作，从心理学的角度合理构筑起双神的二元论世界，承认神不可战胜的同时也提供了一条解决道路。每名角色的成长都在平时看似无关紧要的对话中予以细致的铺垫，每一个NPC的对话也都包含大量信息和可供考据的要素。



本作的视点是“在‘社会面具’这个命题下探讨人类的方方面面”，尽管听起来艰深晦涩，但游戏主旨健康向上，通过游戏的互动性和代入感来潜移默化，为玩家献上一本真正寓教于乐的人生教科书。

【文：胧月】

事件篇

过去的一年，即便是小小的掌机业界也发生了许许多多的事情，如果每件都拿出来讲述，恐怕整本《掌机王SP》也不够。这里挑选三个我们认为比较重要的事件，为大家一一评说。



3DS降价



▲尽管降价行为牺牲了前期入手3DS的玩家们的利益，但因此增长的主机销量还是相当可观的。

一般来说主机降价是很正常的事情，但这次3DS降价实在是降得太大。说起来大概是NDS和Wii的成绩太好，任天堂高估了市场对Nintendo品牌的认可度吧。事实上3DS发售时的定价策略已经背离了任天堂一贯“用过时的技术提供价格低廉的游戏机”的风格，而3DS更远非前辈NDS那么一帆风顺，NDS时代扩展的蓝海市场被智能手机全面攻占；原本高调宣传的裸眼3D并没有换来预期的市场反响；老对手PSV来势汹汹，加上首发游戏中缺乏第一方顶级人气大作护航以及价格，让风光了整整一个世代的任天堂再尝乏人问津的苦果。诸多压力下，看得出这次降价任天堂也是相当无奈。从官方免费提供的20款数字下载游戏补偿来看，任天堂也意识到这次降价对铁杆支持者的伤害，不过是否获得老玩家的谅解还是因人而异，对于我这种FC时代过来的玩家来说，10款FC休闲小品加上10款GBA时代顶级大作，1万日元换回20款当然不错，但不满的还是会有很多。不过福祸相倚，相信这次任天堂也会从NDS和Wii的胜利中清醒过来，而降价后3DS的热销也证明，广大玩家持币观望，真的就是差这多出的10000日元。希望这是任天堂最后一次，否则《狼来了》的故事一旦成真，对于厂商的信用绝对是毁灭性的。

【文：马修】



3DS推出扩张滑杆周边

3DS没有右滑杆，这其实算不得什么重大缺陷，毕竟任氏以往的掌机别说右滑杆，连左滑杆都没有，好歹3DS加了一个左滑杆，任天堂说：我已经对得起你们了！可是这些刁民们自从看到PSV那风骚的双摇杆，顿时不满了，愤怒了，开骂了……任天堂无奈，3DS才发售半年，不可能立刻推出带双滑杆的改良版主机吧，于是殚尽竭虑，终于弄出这么个亡羊补牢的扩张滑杆周边，先撑一段时间再说吧。

其实，扩张滑杆的推出，《怪物猎人3 G》绝对是很重要的一个原因，《MH3G》是一款很强调操作性的游戏，而且是一款会让人连续长时间奋战的游戏，3DS的按键配置以及操作手感并不适合激烈操作以及长时间游戏，相信不少《MH3G》玩家对此深有体会（乌冬：啊啊，我的手又抽筋了……）。扩张滑杆不仅仅只为3DS增加右滑杆那么简单，其宽厚的身材能极大地增加握持手感，肩部按键的位置也更符合人体工学，有了它的帮助不仅操作感得以提升，长时间游戏也不会导致手部酸痛，可以说，它正是为《MH3G》这样需要长时间游玩的核心大作特别定制的，而且“《怪物猎人》系列”首次登陆3DS，《MH3G》是作为



▲但愿这次亡羊补牢的结果是“为时不晚”。

阻击PSV的战略性超级大作，任天堂选择此时与它同捆推出，自然充满了更大的话题性和关注度。

但是，归根结底，这只是一款后期修补式的产品，它的确带来了操作上一些便利，但同时也引发新的问题，比如右手按不到触摸屏、Start键等，而且它的推出将“3DS缺少右滑杆”这一原本并不太明显的问题再次放大，让原本就因3D显示不成熟而饱受诟病的3DS陷入更尴尬的境地，玩家为了这款补救性的周边还要额外掏出1500日元，显然会招致很多人不满。

【文：LIKY】

掌机全新世代来临



游戏主机的更新换代基本保持在5年一次的频率上。但掌机市场却是个例外，这个领域从GB诞生起便被任天堂一家独大地统治着，过去说“掌机”是“任天堂的掌上游戏机”的简称也不为过。缺乏竞争的后果是机能的长期止步不前，直到GBA发售前，掌机还处在“8位机”时代——也就和FC主机一个水平。从1989年GB开卖，到2001年GBA发售，中间的十多年时间可以看作是掌机的第一世代。

2001年，掌机才算有了一次真正意义上的世代更新，GBA的发售标志着掌机第二世代的来临。GBA相比GB脱胎换骨般的进化让其成为了一台造就经典的掌机，但GBA所开创的这个全新掌机世代却也注定无法长久，因为索尼早已无法容忍任天堂继续在掌机业的霸主地位，他们的第一台掌机PSP即将横空出世。

任天堂无法对此视而不见，“异质”掌机NDS便是其正面迎击“性能”掌机PSP的利器。于是，距离GBA发售不到4年的时间，新的掌机世代便全面来临。2004年年底，NDS和PSP先后发售，第三个掌机世代也由此被开启。





▲全新的掌机世代由它们开启。

接下来的日子里，任天堂和索尼对掌机市场展开了全方位的争夺。随着时间的推移，NDS和PSP也经历了此消彼长和起起落落——最终，NDS凭借蓝海战术在一定时期内大赚特赚，而PSP则成功撼动了任天堂在掌机市场原本牢不可破的王者地位。

2011年，时间的车轮又向前推进了6年，有了竞争的掌机业也终于跟上了前文中说到的“游戏主机的更新换代基本保持在5年一次”的频率。于是，在今年2月，3DS率先在日本开卖，虽然最大卖点的“裸眼3D”毁誉参半，但终究还是成功取代了NDS的地位；近10个月后，迟3DS一步的PSV也赶在年内高调登场，继续高举“性能”大旗的PSV必将继承PSP的衣钵，与3DS比拼到底。

2011年即将过去，接下来，就让我们一同感受和见证从这一年开始的、充满无数期待的、这焕然一新的第四个掌机世代吧。

【文：纸鸢】

以上，就是《2011 TV GAME大赏 媒体评选·掌机篇》的全部内容。希望这个评选可以帮助各位读者，对即将过去的2011年的掌机世界有个直观的回顾，同时也对即将到来的2012年的掌机游戏展开全新的期待。最后要说的是，在下一辑的《掌机王SP》中，将为大家带来本次大赏“读者评选”的内容，敬请留意。

飘雪时节话圣诞



距离圣诞节还有大半个月的时候，四处就洋溢起一片红色的欢乐气氛，无论是大街上还是网络上，各种和“圣诞”相关的内容扑面而来，仿佛整个12月里，做事不和圣诞沾点边儿就会彻底OUT了一般。还好，我从小就对圣诞节有种莫名的好感，虽然那时中国人对于圣诞节远没有如今这般热情。

当时人们接触到“圣诞节”的概念多半是通过艺术作品，我也不例外，以《米老鼠》为代表的欧美连环画和经典的欧美电影译制片成为了我认识“圣诞”的启蒙之物。不过与其说是对圣诞的好感，还不如说是对冬天的好感来得更准确——飕飕的寒风、皑皑的白雪、厚厚的冬装，这些东西总让我有种难以言说的喜爱，而如果这时候再蹦出个一身红装的慈祥老人，并且给你带来了最想要的礼物，当然更加妙不可言了。

不过对于一个上世纪90年代的普通中国小孩来说，“圣诞节”和“圣诞礼物”还是比较模糊的事物，毕竟我们有春节和压岁钱这两样与之类似、却更为本土化的东西，所以我根本就没有机会去过真正的圣诞节。你可能会说，21世纪的今天，圣诞节在中国也已人尽皆知，每年都可以过了。没错，如今圣诞节确已深入人心，只不过大多数时候，它只是商家趁机捞钱的一个“说法”，以及年轻人用来放松自我的一个“机会”而已。

所以我决定提起笔，在这个（本应该）飘着雪花（但是我目前还未见到）的时节里，和各位读者来聊聊圣诞。







文 纸鸢 美编 澄香

圣诞关键词之

圣诞


■传说中耶稣的出生地——伯利恒。

本文的主题是圣诞，那当然要从“圣诞”这个词说起了。究竟什么是圣诞呢，可能很多人对此并没有一个清晰的概念，先来了解一下。

圣诞节，也称耶诞节，是教会年历的一个传统节日，原本是基督徒庆祝耶稣基督降生的庆祝日。大部分的基督公教（通常所说的天主教）教堂都

日的圣诞夜，也就是12月

行子夜弥撒，也有部分基

说的基督教）派别会举行

大基督教分支均会在圣诞

音”的活动，然后在12月

节；但是，基督教的另一

教的圣诞节庆祝略有不同

月7日进行。

根据基督教的《福音

是圣母玛利亚受圣神感孕

的——当时，玛利亚和他

前往罗马人口普查注册的

看来，耶稣的降生其实是

默西亚（即弥赛亚，是基督教的救世主）将要到来计划的应验，因为伯利恒是约瑟的祖先——大卫一族的家族所在地。

总而言之，圣诞节其实就是耶稣诞生的庆祝日，不过值得注意的是，《圣经》里并没有记载耶稣的确切诞生日期，圣诞节只是后人自己约定俗成的日子，所以才会出现12月25日和1月7日两种“圣诞日”的情况。当然了，绝大多数人还是更为接受12月25日这一天是正宗的“圣诞节”的说法。

到了今天，圣诞节已经不再单纯地存在于教徒中间，转而成为了西方世界的重要假日，也是西方人一年中最重要的节




■香港迪士尼乐园的圣诞宣传照。在香港，圣诞氛围丝毫不逊色于欧美。

日，可以说没有之一。除了美国、加拿大为代表的北美国家和欧洲国家外，世界范围内，圣诞节也是一个重要节日，在我国的香港和澳门，以及马来西亚、新加坡等地，圣诞节就是政府批准的法定节假日。在国内，虽然短期内圣诞节不可能变成法定的公共假日，但是每年的这个时候，人们都会自发进行庆祝，各种活动一点儿也不比欧美国家少。

不过，关于圣诞节的中文名称，一直存在着争议。有人主张对于基督徒来说，耶稣是被当作“圣贤”看待是理所应当的，那么“圣诞节”这个翻译成立，但是对于绝大多数没有宗教信仰甚至其他教派的人来说，还是“耶诞节”更加合理。不过，已经沿用了这么多年的习惯，突然改口也绝非易事，就像我小的时候也很好奇“过年”这件事，为什么明明叫“春













▲掌机上以圣诞为题材的游戏，绝大多数都是这种圣诞老人作为主角的ACT，少年版、迪士尼版、电影版……







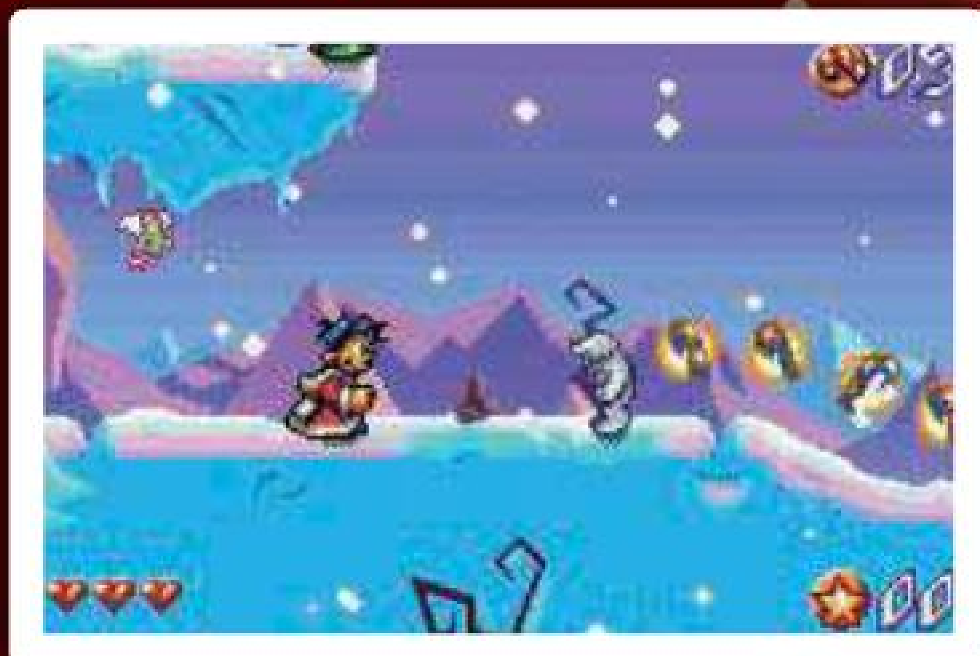


节”，但却总是在冬天过呢?

说完了正经的，轮到游戏了。先说说圣诞题材的游戏吧——没错，就是纯粹的、以“圣诞”为主题的掌机游戏。

电视游戏发展到今天，重心已经完全从日本倾向了欧美，但是掌机上却并非如此，日式游戏仍然是中坚力量。日式游戏主导的掌机上，圣诞题材的游戏其实并不多——虽然日本的年轻人也对圣诞节来者不拒，但是毕竟他们还有更重要的“新年”（也就是我们的元旦，但重要程度相当于我国的春节），不过在GBC和GBA上，还是诞生了不少纯粹的“圣诞”题材游戏，当然了，基本都是欧美厂商开发的二线游戏，知名度甚低。这些游戏基本都是ACT，而且主角基本上毫无例外地都是圣诞老人，玩家控制着圣诞老人在游戏中展开冒险。不过这些游戏里的圣诞老人都各有来头，有的叫作“少年圣诞老人”，有的是“电影版圣诞老人”，更有“迪士尼版圣诞老人”。除了圣诞老人之外，圣诞精灵是这类游戏中第二常见的主角，它们通常是绿色的长耳朵生物，有一款GBA游戏干脆就叫《圣诞精灵》，还是改编自同名电影《ELF》，游戏类型也是ACT，更有一款名叫《圣诞精灵保龄球》，当中圣诞老人把精灵们当成保龄球来使用……不过在这众多的凑数作品中，有一款名叫《圣诞老人》的GBA游戏素质不错，虽然还是美式ACT，但是细腻的画风和优秀的手感让人眼前一亮，并且主角圣诞老人还是个年轻人，玩起来别有一番乐趣。





▲这款《圣诞老人》的素质还是值得肯定的。

圣诞关键词之 平安夜

我们所说的平安夜，实际上就是圣诞夜，即圣诞前夕（12月24日）。之所以在中文里变成了“平安夜”这个译名，原因要追溯到著名的圣诞歌曲《平安夜》，



这首歌原名就叫《Stille Nacht》，是一首流传甚广的圣诞歌曲。在大部份基督教社会中，平安夜是圣诞节中最重要的一个节日，程度等同于我们中国人的除夕。圣诞夜传统上是摆设圣诞树的日子，但随着圣诞节的庆祝活动提早开始进行，例如美国在感恩节后，不少圣诞树早在圣诞节前数星期已被摆了出来。

平安夜的由来很有意思，据说在耶稣诞生的那天晚上，在旷野看守羊群的牧羊人听见了天上传来的声音，告诉他耶稣降生了。根据《圣经》记载，耶稣来到人间，是要成为人世间的王者的，因此天使便通过这些牧羊人把消息传给更多的人。后来，人们就仿效天使，在平安夜的晚上，到处传讲耶稣降生的消息，直至今日，这也就是所谓的“报佳音”活动。

平安夜这天，每家按传统都要摆放一棵圣诞树。当晚，全家人团聚在客厅中，围在圣诞树旁唱圣诞歌曲，互相交换礼物，彼此分享生活中的喜怒哀乐，表达内心的祝福和爱，并祈求来年的幸福。

关于平安夜和游戏的记忆，我本人最深刻的要算是GBA时代了，当时国内涌现出了许许多多的汉化小组，他们主要致力于汉化GBA游戏，并且会挑选一些特殊的节日将汉化后的GBA游戏无偿发布在网络上，而平安夜就是一个汉化组非常高产的时节，常常会有大量的汉化游戏放出。时至今日，国内的汉化小组仍然延续着这个传统。印象中，GBA上的《逆转裁判》、NDS上的《口袋妖怪 钻石·珍珠》等作品都是在平安夜放出的，现在我还都能想起来当年和朋友



■当年在圣诞节跑去网吧下载汉化游戏的日子，现在回忆起来只剩下欢乐。



克是万圣节镇的南瓜王，每年都设计恐怖的东西来吓唬人。不过年复一年终于让他厌倦了，渴望寻新的刺激的他误闯进了圣诞节镇，被当地温馨气氛吸引，继而想取代圣诞老人。在他的策划下，圣诞老人被绑架，凡人世界的平安夜变成了恐怖夜……根据这部动画改编的GBA同名游戏是一款ACT作品，玩法上有点类似“《恶魔城》系列”，如果喜欢这部动画的话还是值得一玩的。

们一起跑去网吧下载汉化游戏的日子，虽然当时他们绝大多数都在玩网游，只有我一个人玩着掌机，有点儿孤独但也能自得其乐。

著名迪士尼动画《圣诞夜惊魂》讲述了“节日世界”中，每个节日都拥有自己的领土，为普通人类筹备着庆典。骷髅杰



▲GBA版《圣诞夜惊魂》游戏封面。

圣诞关键词之 圣诞树

在前一个关键词“平安夜”中，我们已经提到了这样东西——圣诞树。因为圣诞节在西方是家庭团聚的节日，所以为了喜庆，通常都会装饰圣诞树，以增加节日的欢乐气氛。圣诞树一般是用杉柏之类的常青树做成，象征生命长存。树上装饰着各种灯烛、彩花、玩具、星星，并挂上各种圣诞礼物。

圣诞树最早起源于德国，一般情况下，要到12月24日圣诞夜当天才会把圣诞树立起来作为装



饰，然后在12天之后的1月6日挪走，如果提前或者推后的话，这种更改日期的行为会被认为是不吉利的象征。但是现代圣诞节购物旺季的拉长，让许多商家不得不在10月底就把圣诞树立起来以表示圣诞节的即将到来。而大多数美国家庭更是习惯在感恩节(11月的第4个星期4)后就迫不及待地把圣诞树立起来——然后一直持续到新年之后。无论如何，圣诞树更多的用途还是装饰房间，调节气氛，只要这个作用起到了，“良辰吉日”什么的真的就不是那么重要了。

圣诞树和游戏的关系，各位读者肯定想不到，我来告诉大家吧，其实维系二者的就是足球。现代足球的发展越来越快，过去常见的球队阵型，已经被足球教练们进一步改良，而主要的改良部分则集中在中场。所以传统的4-4-2（即4后卫、4中场，2前锋）、4-3-3、4-5-1等“三区域”阵型大势已去，更加细化的4-2-3-1（即4后卫、2防守型中场、3进攻型中场、1前锋）、4-3-2-1等“四区域”阵型频频出现，就连足球游戏中也是如此。我清楚地记得当年在PS上玩《WE3》的时候，阵型还只能在4-4-2、4-3-3、4-5-1等“三区域”类型中选择，但是现在就算是PSP版的《WE2012》，也已经有了“四区域”阵型。



▲这是《WE2011》的阵型简要示意图，注意右侧，如果把代表球员的点用线连起来，就真的和圣诞树一模一样。

那么究竟阵型这东西和圣诞树有什么关系呢，其实很简单，那就是“4-3-2-1”这个阵型被媒体形象地称作“圣诞树阵型”，因为从空中进行俯视的话，这个阵型完全就是一株圣诞树的样子。

圣诞关键词之 圣诞大餐

圣诞节，除了享受和家人朋友团聚的愉悦气氛，填饱肚子才是头等大事，毕竟民以食为天，这个道理到了哪里也不会变，就算是过圣诞节的西方人也不能例外。说到吃的，圣诞节还确实有不少大餐，像是火腿、甘薯、蔬菜、葡萄干布丁、水果饼和鸡尾酒，并且和我们的春节吃年夜饭一样，圣诞大餐也是一家人热热闹闹地聚在一起吃，但论起最著名的圣诞大餐，还要算是圣诞火鸡了。

不过火鸡并非只在圣诞节才必不可少，感恩节的时候也一样不可或缺。火鸡是美洲特产，在欧洲人来到美洲之前，已经被印地安人驯化。火鸡的英文名和“土耳其”



一模一样，这是因为欧洲人觉得它的样子像土耳其服装——身黑头红。欧洲人本来就喜欢吃烤鹅，移民到美洲之后，还没有养好鹅就有了吃肉的需求，于是就改吃火鸡，没想到的是，火鸡竟然比鹅还好吃，于是烤火鸡成了美国人的大餐，但凡是个节日都是必备大餐，更别说是最重要的圣诞节了。

好吧，要从游戏世界里找出一只火鸡来，这确实有点强人所难，但如果只是要找一只符合圣诞气氛的禽类出来，那还是可以勉强办到的——嗯，GBA版的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中，就有这么一只鸟类精灵，它的名字就是“圣诞企鹅”，它的外型——根本就是穿着圣诞老人装的一只企鹅嘛。据《口袋》达人马修介绍，这只口袋妖怪能力其实比较弱，倒是冰系的属性和圣诞所在的冬季气氛相符，而招牌技能则是“礼物”（プレゼント）。老实说，我个人还蛮喜欢这家伙的造型的。





圣诞关键词之 圣诞老人

圣诞节期间，人们互相馈赠礼物已经是一个全球性的礼节了。这一点对小孩子们来说尤其重要，可能圣诞期间最快乐的事情就是收到圣诞礼物了，而且天真无邪的他们还坚信，赠送礼物给他们的不是别人，正是白胡子的慈祥老爷爷——圣诞老人。



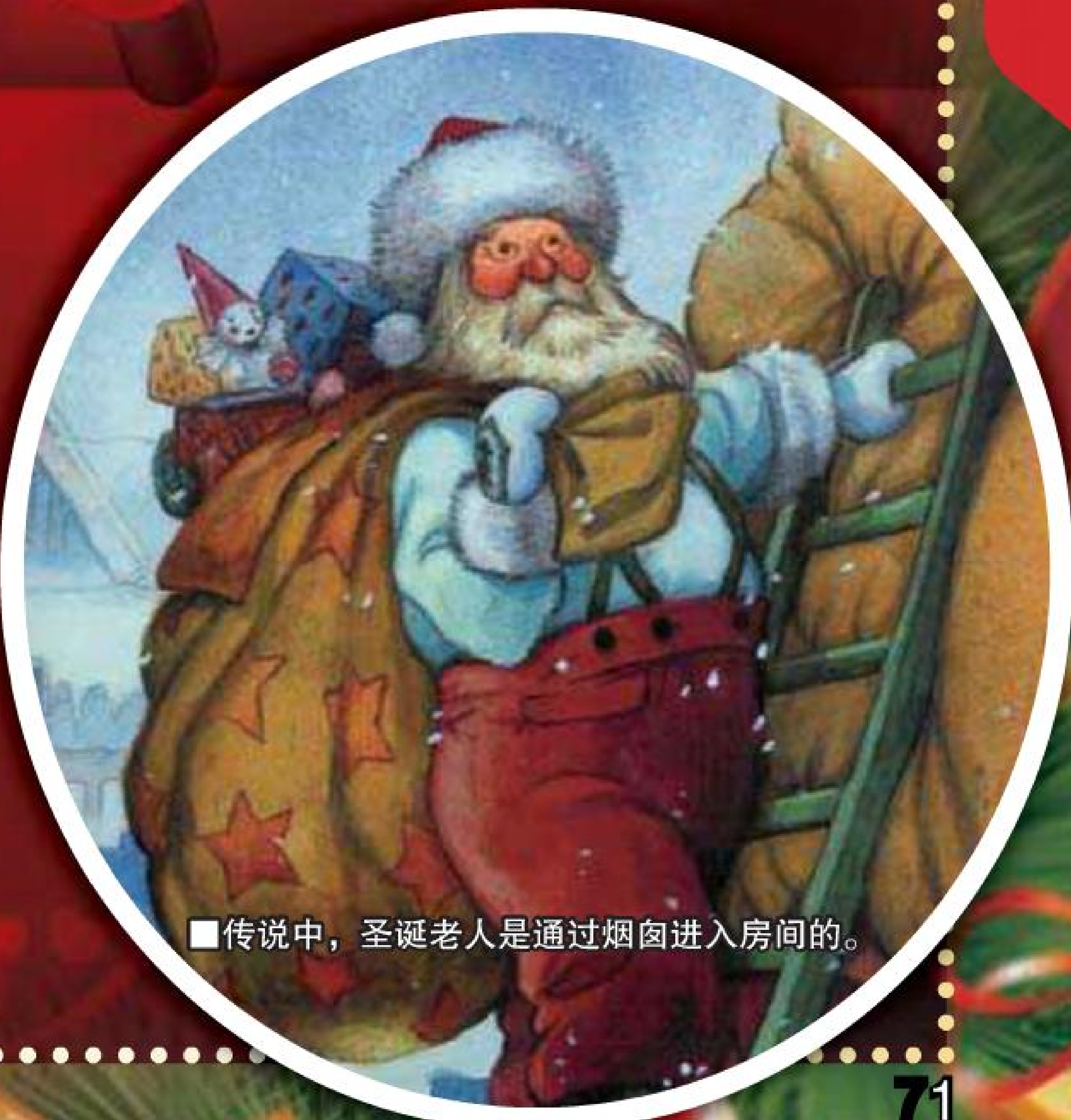
圣诞老人的原型名叫圣尼古拉斯（Saint Nicholas），是一位生活在4世纪的小亚细亚主教，心地善良的他乐善好施，总是向有需要的人馈赠礼物，因而被人们所熟知。后来，荷兰人率先在圣尼古拉斯节上（12月6日）模仿他送出礼物，接下来在北美洲，英国殖民者把这一传统带到了这里，而圣尼古拉斯这个名字也就逐渐地演化成了圣诞老人（Santa Claus）。



▲由后人扮演的圣尼古拉斯。

英籍美国人的传统中的圣诞老人，应该算是最标准的圣诞老人形象了，他总是快活地在圣诞前夜，乘着驯鹿们拉的雪橇到来，然后通过烟囱爬进屋内，留下给孩子们的礼物，吃掉孩子们为他留下的食物。除了圣诞夜当晚要四处奔波之外，每年剩下的时间里，圣诞老人都在忙于制作礼物和监督孩子们的行为并记录下来，那些记录下来的数据好坏将成为他是否给孩子们送去礼物的参考。法语中圣诞老人叫做Père Noel，其红白相间的衣服使可口可乐公司获得灵感，画出了现在我们熟知的、慈祥又可爱的圣诞老人形象。

在许多国家，孩子们会提前准备好空的容器，以便圣诞老人装进一些小礼物，如玩具、糖果以及水果等。美国的孩子则会在圣诞夜将圣诞袜悬挂于在壁炉之上，因为圣诞老人会从烟囱里下来，然后把礼物放到袜子里。另外，在每年圣诞节快要到来的时候，总会有孩子写信给圣诞老人，为了不让这些孩子失望，许多欧美国家的邮局都会妥



■传说中，圣诞老人是通过烟囱进入房间的。



▲和其他圣诞服饰不同，圣诞袜不是用来穿着的，而是用来容纳圣诞老人送来的礼物的。

善保存这些信件，甚至会找专人进行回复。

长大成人的我们当然知道，圣诞老人只是一个虚构的角色，孩子们的礼物多半是父母送给他们的。不过在一些漫画作品中，我还真见过有比较卖力的父亲或者叔叔舅舅们，会自己穿上圣诞服装、贴上假胡子，然后扮成圣诞老人亲自爬进烟囱给孩子们制造惊喜。虽然我小时候没有经历过这种惊喜，但是在游戏的世界里，我倒是亲自扮演过圣诞老人。

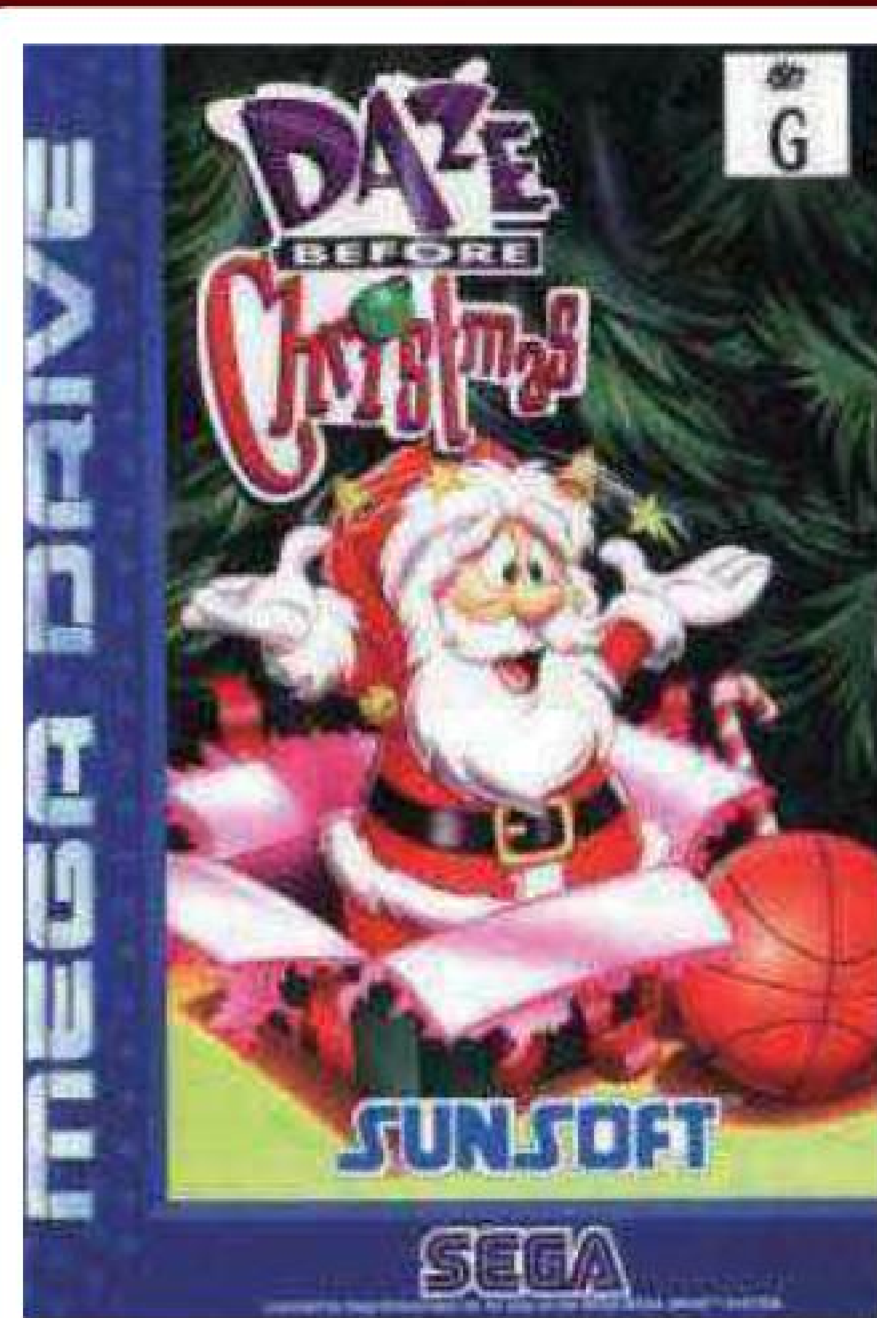
记得当时还是MD流行的年代，我玩过一款圣诞老人作为主角的ACT——《Daze Before Christmas》，译作《圣诞大反攻》。游戏的大致内容是圣诞老人在圣诞前夕进行冒险，虽然听上去很老套，但是这款游戏却给我留下了非常深刻的印象，不仅因为这是我在游戏世界中的第一个“圣诞记忆”，更因为游戏本身的素质也非常不错。虽然是面向欧美地区发行的游戏，但本作却是由日本厂商SunSoft开发，SEGA代理发行的作品，因而拥有细腻的操作手感和比较精妙的解谜设定，而且圣诞老人有两个不同的形态，除了平时温和的一面，还会有暴走后的邪恶状态，游戏的玩法也会因为圣诞老人形态的切换变得截然不同。





▲本作是一款非常不错的ACT作品。

除了圣诞老人，前面还说到了孩子们用来接受圣诞礼物的圣诞袜。说到这个东西，就让人不由得想起了多年前GBA上经典的《牧场物语 矿石镇的同伴们》，这款游戏虽然主要面向的是日本玩家，但是游戏中的登场角色却几乎是清一色的欧美人士，整个游戏的风格也偏欧美化，这样一来自然不会少了圣诞节的桥段。游戏中，玩家扮演的主角如果和护士MM的祖母——老奶奶艾莲搞好关系的话，就能获得她亲手编织的圣诞袜，从而在圣诞夜那天（游戏中为冬季的24日）晚上获得圣诞老人的礼物——如果没记错的话，圣诞老人还是矿石镇的镇长乔装的……



▲澳大利亚版的《圣诞大反攻》游戏封面。



▲当年玩这款游戏的时候，纸鸢追求的正是护士MM，所以没少往她们家跑，和老奶奶的关系也处得很融洽，在她旁边呼呼大睡都没关系。

圣诞关键词之
驯鹿



驯鹿是鹿科驯鹿属下的惟一一种动物，生活在南部地区的驯鹿要比北部的同类体形更大。驯鹿的肩宽可以达到120厘米，身长在1.5米到2.3米之间。雄性和雌性之间有体形差异，某些亚种的雄性体形可以达到雌性的两倍，但雄性和雌性驯鹿头上都长角，这也是驯鹿区别于其他鹿种的重要特征。驯鹿的身体上覆盖着轻盈但极为抗寒冷的毛皮，不同亚种、性别的驯鹿毛色在不同的季节有所不同。驯鹿主要分布于北半球的环北极地区，包括在欧亚大陆和北美洲北部及一些大型岛屿。在中国，目前驯鹿只见于大兴安岭东北部林区。

圣诞老人的故乡在在芬兰，北极圈线上的城市罗瓦涅米（Rovaniemi）是他的故乡，而他的交通工具则正是十二只驯鹿拉着的雪撬。这些驯鹿是有先后顺序的，第一只叫做Dasher（猛冲者），第二只叫做Comet（彗星），第三只叫做Cupid（丘比特），第四只叫做Dancer（舞蹈家），第六只叫做Prancer（跳跃者），第七只叫做Vixen（雌狐），第八只叫做Donner（荷兰语中的“雷”），第九只叫做Blitzen（荷兰语中的“闪电”），第十只叫做Fireball（火球），第十一只叫做Olive（橄榄），最后一只叫做Rudolph，也就是鲁道夫。正是这十二只有公有母的驯鹿，一直作为圣诞老人最忠实的伙伴，帮助他穿梭于世界各地。



游戏世界里驯鹿不算多，圣诞老人的驯鹿更是无从谈起，但是放眼ACG世界就不同了，大家会立刻想起



《海贼王》里的乔巴，因为它正是一只如假包换的驯鹿——当然，是吃下了人人果实，能说会动的智慧型驯鹿。在整个草帽海贼团里，乔巴是最与众不同一个，因为它不是人类而是一只驯鹿，就连追捕他们的世界政府也只是把它当成一个宠物看待，象征性地发布50贝里的悬赏金额，乔巴貌似还曾对此事忿忿不平。不过在草帽海贼团里，淳朴可爱的乔巴却是不可或缺的一员，战斗时它是一马当先的前锋，有人受伤时又是负责治疗的船医，绝对是能干好使的全能型船员，并且可爱的外型人见人爱。在掌机上，《海贼王》算是一个经常被拿来改编的游戏题材了，相关的游戏遍布GB、GBA和NDS等许多主流掌机，而在非主流掌机WS和WSC上，《海贼王》也没少出，其中更有一款游戏就干脆是以乔巴作为主角的，那就是《海贼王 乔巴大冒险》。


▶这两位这身打扮站在一起，还真是毫无违和感。

在本作中，草帽海贼团的各位船员因为碰上了特殊事件，结果统统发生了巨变，娜美变成了猫咪、索隆变成了老虎、路飞则众望所归地变成了猴子……（画外音：哪里众望所归了？）反正就是乔巴不再那么与众不同了，因为大家都和它一样是动物了。而玩家要做的，则是控制乔巴展开冒险，帮助同伴们恢复原样。作为一款RPG，本作的表现中规中矩，但对于喜欢《海贼王》的读者、尤其是乔巴的粉丝来说，这款游戏绝对不容错过。






▲WSC上的《海贼王 乔巴大冒险》是一款由乔巴担当主角的RPG作品。

圣诞关键词之 圣诞装

圣诞装，其实是“圣诞老人的服装”之简称。不过圣诞装可不是只能穿在圣诞老人的身上而已，在很多地方（尤其是亚洲国家），这身看上去就非常暖和的红色





▲更新后的《一起来打高尔夫3》，图标都换成了圣诞版。

行头还经常出现在美女们的身上，或者是，游戏角色的身上，甚至是游戏身上。

也许你能够接受圣诞装穿在美女身上，也可以接受圣诞装在游戏角色身上，但是你会问怎么穿到游戏身上呢？其实很简单，苹果的App Store里就有很多这样的游戏。因为iOS的应用全部是以下载的方式贩售，所以开发商更新起来非常容易，逢年过节都会更新一下游戏的节日版。这不，最近包括《疯狂的小鸟》、《一起来打高尔夫3》在内的众多iOS游戏便换上了“圣诞装”，除了图标变得更加富有圣诞气息外，整个游戏里处处都洋溢着圣诞味儿。

《寄生前夜》算是和圣诞关系密切的一款作品，因为系列的开端就是在一个圣诞——1997年12月24日。这天阿雅·布莱娅在男友邀请之下欣赏了卡内基音乐厅的一唱歌剧，然而这场歌剧并没能如圣诞一般安详地结束：女主演梅莉莎受到某种高度进化的线粒体的控制，其共鸣导致了在场所有人的人体自燃——Aya却是例外。在了解到自身线粒体的特殊性之后，阿雅那惊险而值得回忆的6天就从此开始了……

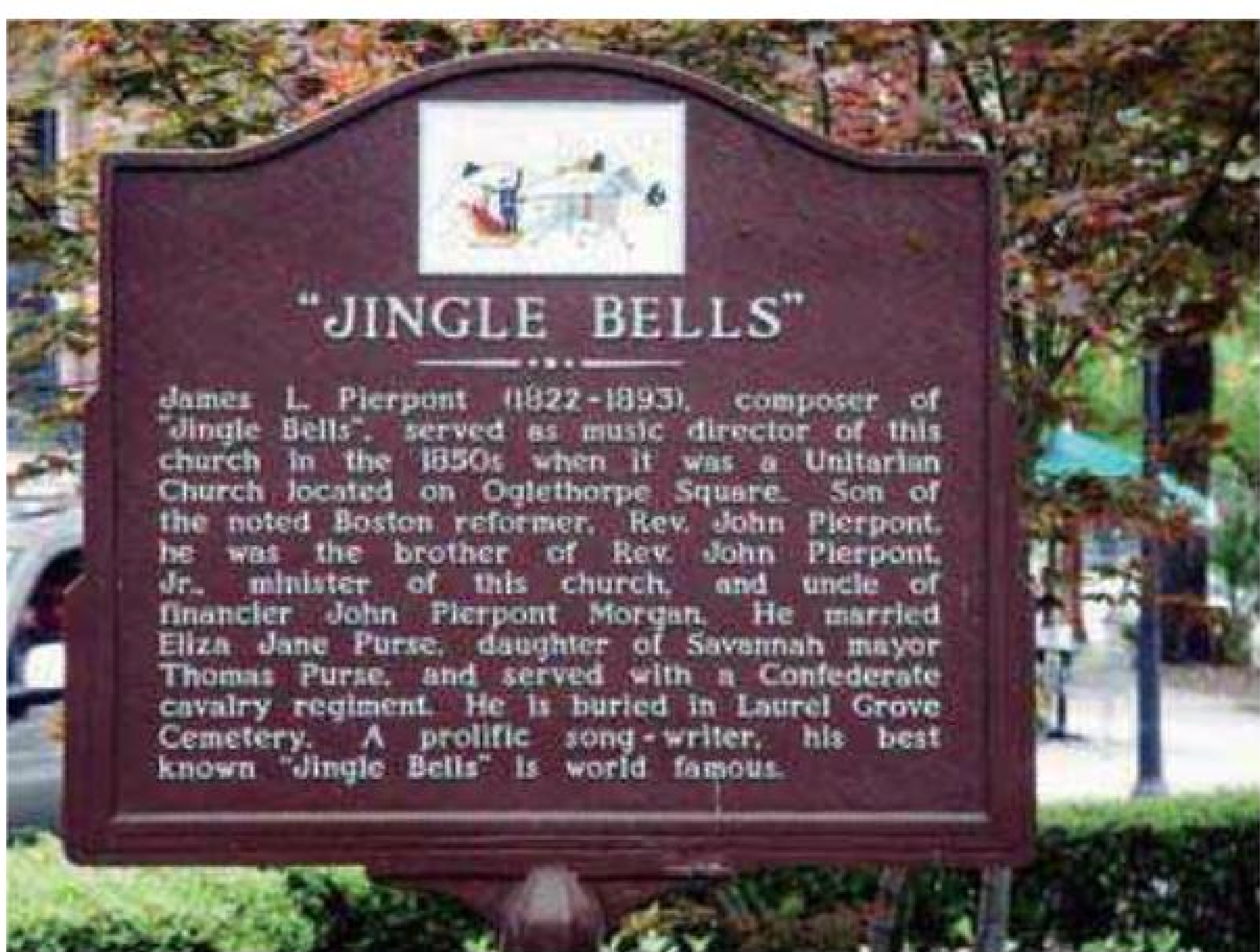


多年后，PSP版的《第三次生日》中，故事仍然开始于圣诞，只不过这一次是2012年的12月24日，片头动画正是在雪花散落的白色圣诞节，欢快的人流中出现巴别塔异常的暴动。成为战场的纽约市看不出太多圣诞节的迹象，也许直冲云天的巴别塔和圣诞树有几分相似？然而不得不承认，游戏中阿雅的一身圣诞装倒是格外美丽。



圣诞关键词之

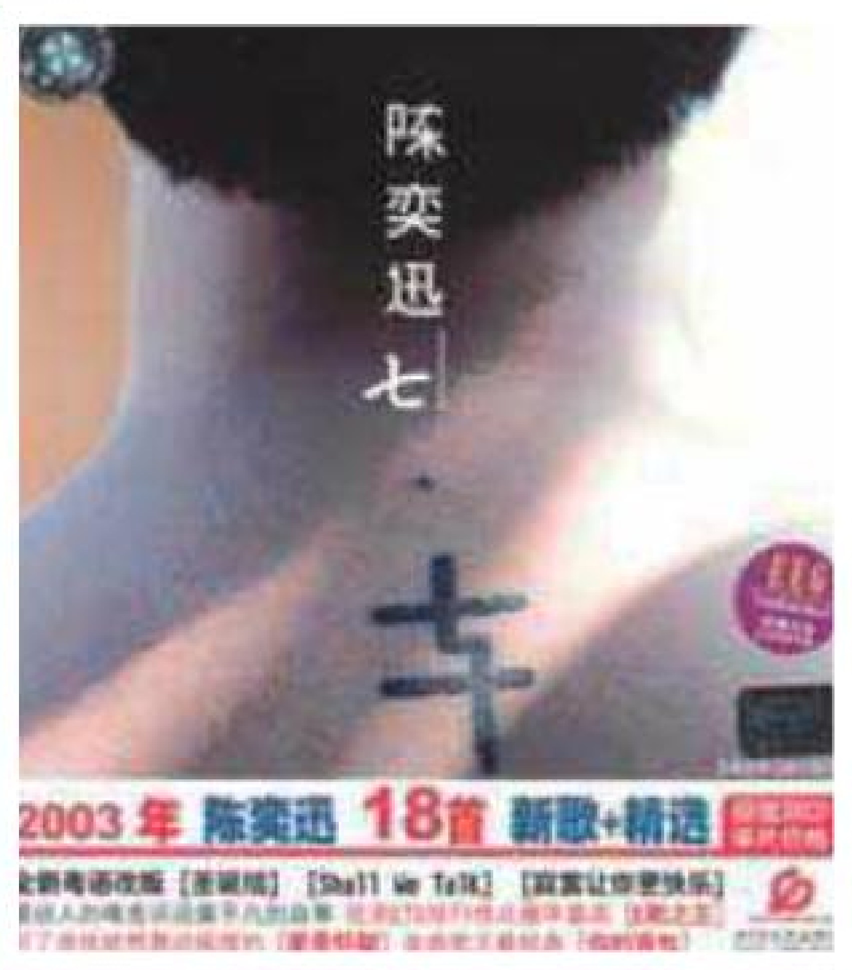
圣诞歌



▲为纪念詹姆斯·皮尔庞特和他的《铃儿响叮当》而建立的纪念碑。

作为艺术的一种，音乐是世界性的语言，那些和圣诞节相关的歌曲也是值得拿出来品说一番的。

说到“圣诞歌”，我想任谁首先想到的都是《铃儿响叮当》吧，这首原名为《Jingle Bells》歌曲是世界上最著名歌谣之一了，作者是詹姆斯·皮尔庞特。尽管这首歌主要和圣诞节联系在一起，但其实很多人可能都不知道，它并非专门的圣诞颂歌，而是一首关于冬天的歌谣。而真正的圣诞歌也有很多，像是《圣诞夜歌》、《圣诞树》、《平安夜》、《圣诞颂歌》、《齐来崇拜歌》等，这些歌曲大都拥有多种语言的歌词，在欧美诸多国家流传，而即使在远离欧美的地方，只要是使用人口较多的语种，这些歌曲也都有对应的歌词，像是中文版、日文版等。日韩和港台的流行乐歌手，也有以“圣诞”为题的歌曲，像是陈奕迅的《圣诞结》就是其中的代表。



▲《圣诞结》收录在陈奕迅的《七》这张专辑中。

掌机上盛产音乐游戏，今年就有《太鼓之达人 携带版DX》、《初音未来 女歌手计划 扩张版》等多款精彩的MUG在PSP上发售。其中《初音未来 女歌手计划 扩张版》中还收录了一首圣诞相关歌曲——《金の圣夜霜雪に朽ちて》，玩家在挑战该歌曲的时候，除了可以欣赏到动听的圣诞歌曲之外，画面上也处处体现着“圣诞”气氛，比如不时飘落的雪花，以及若隐若现的圣诞树。另外，本作还有专门的圣诞套装可供穿着，让初音穿上这身特别的装扮再选择《金の圣夜霜雪に朽ちて》进行游戏的话，那真是从头到脚都透露出浓浓的的圣诞气息来——不过，虽然这歌的节奏很欢快，但如果你能听懂歌词的话，就会知道，这其实是一首充满悲伤和孤单感的歌曲，所以千万别在难过的时候听啊。



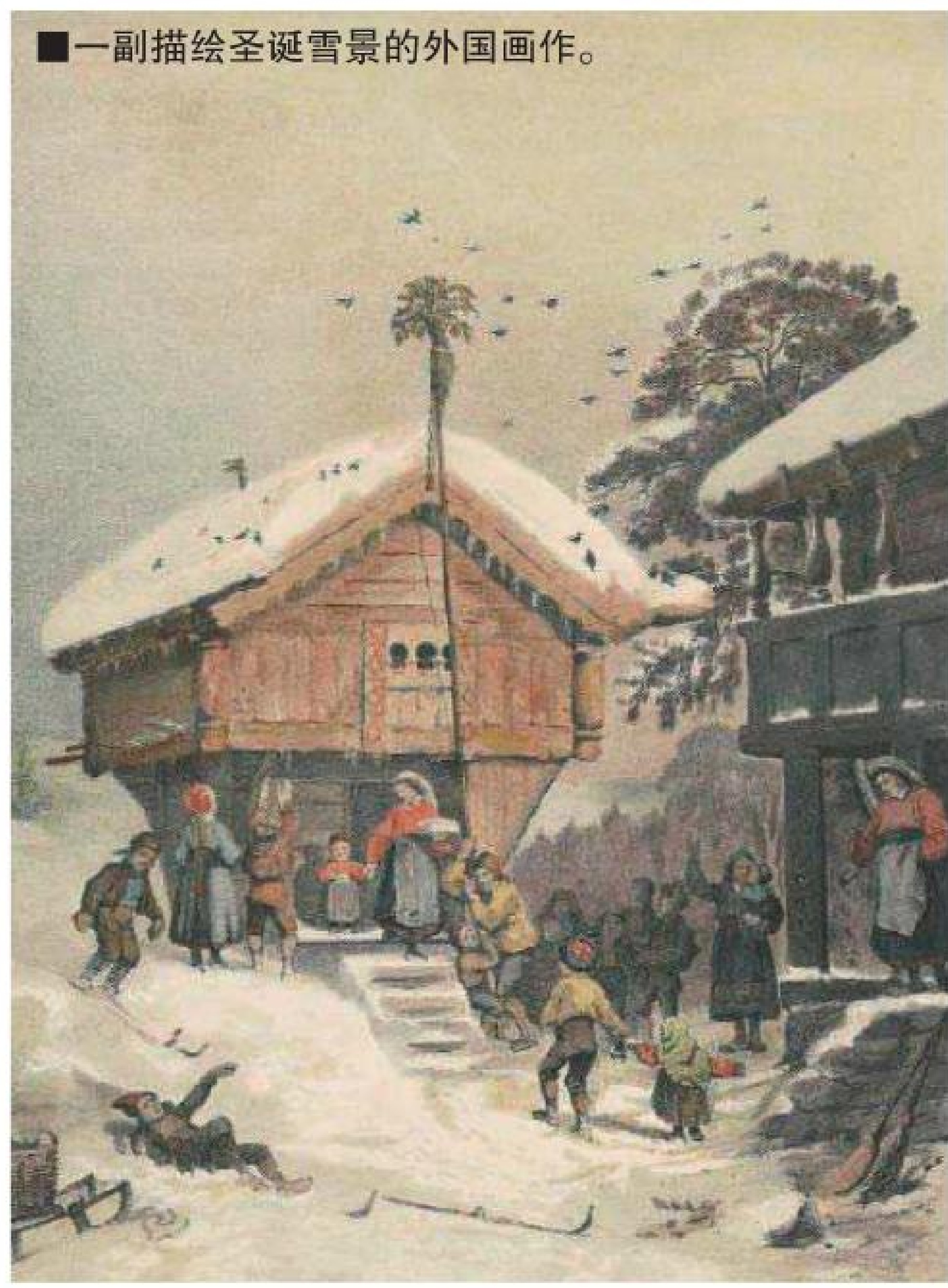


圣诞关键词之 雪



最后，来说说“雪”吧。其实雪本身和圣诞没有直接的关系，只不过几乎所有我接触到的圣诞题材作品中，雪都是无处不在的一个象征物，例如圣诞期间门前厚厚的积雪、房顶厚厚的积雪、篱笆上厚厚的积雪……总之到处都是雪。本文的标题也是一样——飘“雪”时节话圣诞，虽然眼下纸鸢所在之处是个十年也难见一丝雪迹的地方，但是这并不妨碍我对“圣诞需要雪来衬”的执着。这个道理简直就像“吃肉不吃蒜，营养减一半”，在我看来就是“圣诞不下雪，不如不过节”，虽然前者有科学依据，后者只是我的一厢情愿罢了。

记得小时候过年最盼望的就是下雪天，因为没雪的冬天只有无尽的寒意，而有雪的冬天则有很多乐子可以找，例如堆雪人、打雪仗……对于西方的孩子来说，圣诞期间肯定也有同样的需求，圣诞夜更是下雪的大好时机。试想，一个小孩子在圣诞夜心满意足地睡去，第二天除了圣诞老人送来的圣诞礼物之外，还有上天送来的厚厚积雪，这实在是一个人孩提时代最完美的圣诞节过法了吧？



■一副描绘圣诞雪景的外国画作。



雪景在游戏中出现的次数数之不尽，不过最让我有“圣诞”感觉的，还要算是《最终幻想 战略版 Advance》中开头的一幕了：一群叽叽喳喳的小孩子聚在屋前的一块空地上，上面是厚厚的积雪，孩子们商量一番后打起了雪仗……不仅如此，这一段在剧情阐述时还利用了八音盒式的音乐作为BGM，让整个场景显得空旷悠远。所以尽管没有任何资料可以证明这段内容和圣诞节有关系，但却始终让我难以忘怀。

结语

明明是一篇“专题企划”，写到最后却变成了注入很多个人经历和感想的东西，还希望大家能够原谅我的“自私”之举。不过这样也好，就算是对儿时圣诞节小小怨念的弥补吧。当然了，之所以写下这篇文章，最重要的原因还是希望结合游戏着游戏，将“圣诞”更加清晰地展现给大家，若是能做到这一点，也就心满意足了。最后，还是不能免俗地说一句，祝各位读者圣诞快乐，收礼收到PSV。



文 乌冬&洛克&稀饭 美编 咕噜







随着"《怪物猎人》系列"人气的提升，Capcom也在加快推出新作的脚步与多平台化，现在基本主流游戏机上都可以看到《MH》的身影，作为时下炙手可热的掌机，当然也少不了得3DS的份，下面就让我们进入3D的狩猎世界吧。

怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

Capcom	ACT	2011年12月10日
日版	1～4人	5800日元
无对应周边		

S

系统详解

操作

非任务中

按键	功能
A	对话，确定
B	取消
X	道具栏、物品箱自动整理道具
Y	关闭/开启物品说明
L	切换菜单
R	切换菜单/结合滑杆为奔跑
START	开启/关闭菜单，道具箱界面处进入人物鉴赏模式
SELECT	开启/关闭菜单
十字键	移动光标，选择对话人物
左滑杆	角色移动

任务中纳刀状态

按键	功能
A	调查，采集素材，攀爬
B	取消，蹲下/站立
B+↑/↓	水中的升降（拔刀时也一样）
X	出刀
Y	使用道具/收起武器（拔刀状态下）
L	视角调至正前方，长按开启便捷道具栏
R	结合滑杆为奔跑
START	开启/关闭菜单
SELECT	开启/关闭菜单
十字键	调整视角
左滑杆	角色移动

扩张滑杆操作			
按键	按键设定1	按键设定2	按键设定3
右滑杆	调整视角	调整视角	调整视角
R	长按奔跑	长按奔跑	长按奔跑
ZR	长按奔跑	视角左转	视角右转
ZL	视角调至正前方，长按开启便捷道具栏	视角上移	视角下移

下屏菜单

为了更好地利用双屏功能，本作中玩家可以自由DIY下屏的功能界面，把一些不是必须要在上屏看到的元素搬迁到下屏，以方便更好地观察怪物的动向。

下屏界面使用指南

下屏方形的功能区域叫作拼图区，代表着每一项功能应用的图片则称为功能拼图。拼图区最多能够容纳六个短长方形的拼图，也就是玩家最多能够在拼图区设置六项功能，但实际上部分功能如地图和调整视角，为了不影响玩家使用，其体积有两个短长方形那么大，所以一般来说拼图区能偶容纳的功能拼图会是4～5个。从使用经验来说，笔者建议玩家们可以把生命值显示搬到下屏，让上屏画面尽量地开阔。下屏的常用功能有视角调整、锁定怪物、地图和发送地图信号，弩手和弓手玩家还可以把调合列表拼图也放上去，方便调合弹药，但实际上具体放哪些拼图还是取决于玩家自己的使用习惯，所以大家可以多多尝试不同组合，找到最适合自己的那一种。

要进入下屏调整界面，玩家首先要处于任务中，然后按下START键，此时下屏会出现功能区域的设定选项，第一项便是更改下屏功能的选项，第二项是保存当前下屏功能拼图组合或读取已经存过的组合，第三项则是调整下屏上栏的位置。选择第一项，玩家便可以进入到下屏功能区域DIY界面。

在界面中，左方会陈列出拼图的类型，按方向键上或下可以调整当前选中的类型，然后屏幕上方会出现相应的拼图，拉动拼图到拼图区，只要有足够的位置，拼图便可以放到区域中，供玩家使用。如果放置拼图的区域原本便有一块功能拼图，系统会询问玩家是否覆盖原有拼图，选是就可以把旧拼图覆盖掉。拼图的形状大小不一，玩家可以在拼图区域里调整拼图的位置，如果两个拼图的形状一致，可以直接互换，一个拼图可以和一个以上的拼图互换位置，只要双方的形状一致，所以方形的地图拼图可以和两个纵向排列的短长方形小拼图互换位置。但如果两个拼图形状不一致，那会有两种情况，移动的拼图如果比选定位置的拼图大，互换同样可以成立，但如果移动的拼图比选定位置的拼图小，选定位置的拼图就会被覆盖掉，这点也适用于两个面积相等但形状不一致的拼图，例如要横向占据两个短长方形位置的生命值显示大拼图和纵向占据两个短长方形位置的地图拼图只能互相覆盖，无法互换，除非拼图区上有足够的空间让两块拼图同时存在。



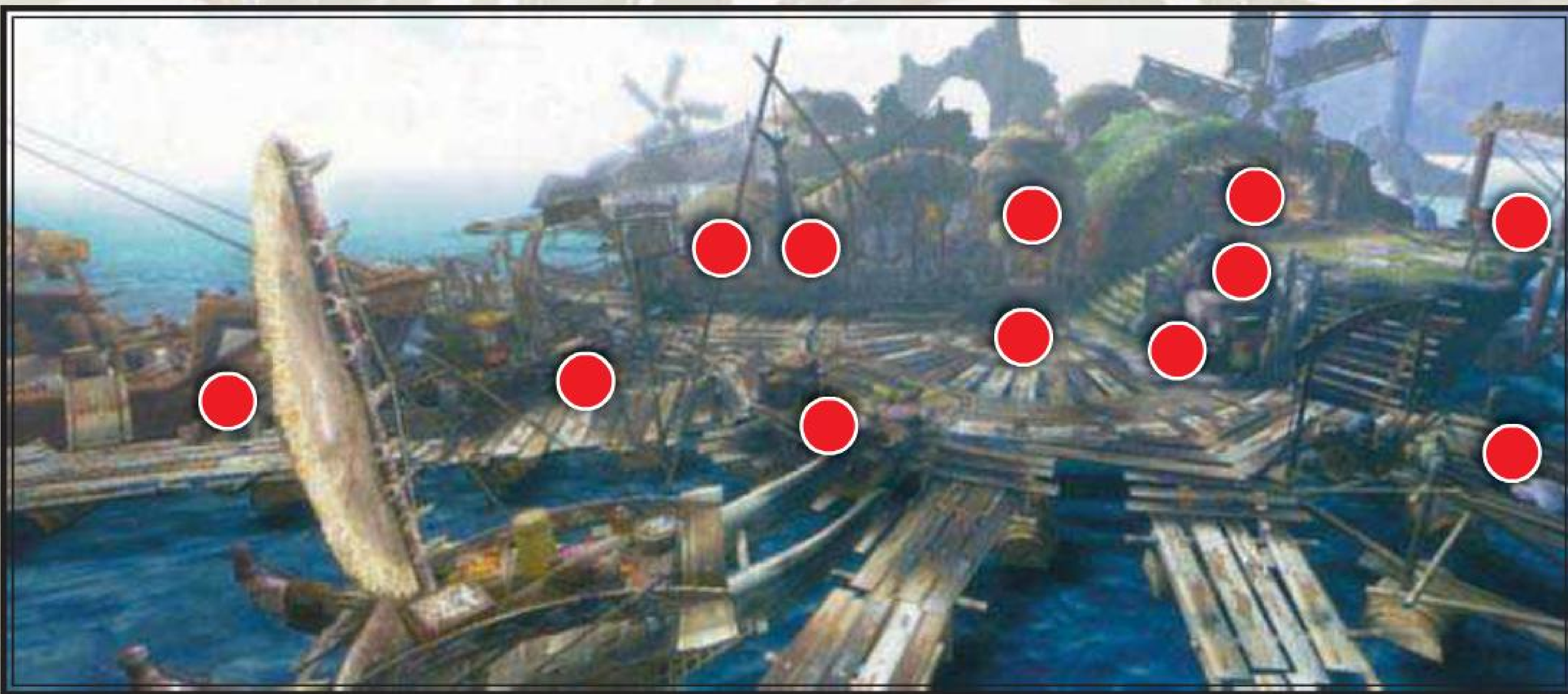
画面右方的垃圾篓是用来放不需要的拼图的，玩家可以将暂时不需要的拼图丢进里头，又或者在调整拼图区的空间时暂时把没地方放的拼图丢在里头，等到挪腾出空间后，再按下垃圾篓中的回收符号，重新把拼图拿出来放置。

最后要提醒玩家的是，许多功能拼图的作用并不仅仅限于显示某项数据，玩家在实际使用中还可以点开某个功能拼图，扩展其功能，例如显示生命值的拼图可以在点击后扩大，占据整个下屏，上方不但有玩家的生命值槽和耐力值槽，还可以看到队友的生命值、任务达成情况、目前已经猫车了几次、报酬金额和任务剩余的时间。不需要这些功能时，再按一下屏幕便可以让拼图缩回到原来的大小，非常方便。

下屏拼图功能列表	
名称	功能
カメラ操作【小】	调整视角
カメラ操作【大】	调整视角
マイステ-タス【小】	显示生命值、耐力值与酸素值
マイステ-タス【大】	显示生命值、耐力值与酸素值
マップ	地图
弹・ビン切り替え	显示选择的弹药或瓶
アクション	让角色做出各种动作
特殊攻击	纳刀状态下为脚踢，出刀状态下为武器特殊攻击
タ-ケットカメラ	选择/解除对怪物的锁定
仲间ステ-タス	显示同伴的信息
アイテム切り替え【小】	显示便携道具界面
アイテム切り替え【大】	显示便携道具界面
アイテムポ-チ	快速打开道具包
リストから调合	快速打开调合列表
サイン	快速发出地图信号

莫加村详解

和《MH3》一样，莫加村是玩家的据点，村庄中的设施一应俱全，下面让我们来看看这些设施分别对玩家的狩猎之旅有何帮助。



1.自宅（マイハウス）

自宅一般用于管理猎人自己的个人事务，如存放物品、更换装备等等。

箱子（BOX）：存放物品、更换装备时都需要用到箱子，是自宅中最为重要的功能。

艾鲁猫：相当于玩家的管家，管理房屋中的物品摆设和领取斗技场的奖品都需要找它。

床：系列特色，这是玩家存档的地方。

面具陈列架：玩家的两个追随者奇面族茶茶和卡洋巴没有戴着的面具都会挂在这里。

2.食事场

这里也就是玩家吃系列中被俗称为“猫饭”的大餐时会来到的地方，本作的猫饭和Wii平台的前作基本相同，玩家需要在多种食材中选择两种，它们组合起来的效果各有不同，一般都会提高玩家的基本能力，之后玩家需要选择烹饪食材的方式，不同的烹饪方式会有让玩家有机会发动不同的猫技能，而猫技能会有两种，一种是两个食材用该种烹饪方式时固定会有机会发动的技能，而另外一种则是每日随机抽选出来，让玩家有机会发动的技能。选用标有新鲜标志的食材可以大大提高猫技能的发动几率，一个新鲜食材还可以让玩家角色获得额外的耐力，如果两个食材都是新鲜的，那玩家吃完后开始任务时耐力槽便会提高到MAX。本作中的食材存在着等级，等级越高的食材提供的基本属性增益便越高，提升食材等级的手段很多，完成村庄的任务、对村长儿子交纳物品或者完成食材探索任务都可以提升食材的等级。

3.任务柜台（クエストカウンター）

玩家接任务的地方，也是整个游戏的核心，与柜台后的看板娘对话便可以选择要接的任务。刚开始时可选择的任务很少，当随着玩家对关键任务的完成，新的任务也会陆续开放，详细的任务开放内容可以参看攻略部分。



4.杂货屋

这里可以买到游戏中常用的基本道具和素材，初期道具并不齐全，在完成村庄任务之后才会出现新道具。在交易船来到村庄时，杂货店会进入半价大抛售，当然折扣只包括日常用的道具和素材，书籍类不算在内，不过趁机大批量购买回复药和素材也是不错的。

5.武具屋·加工屋

武具屋恐怕是游戏中玩家最不常光顾的地方了，武具屋贩卖游戏中最为普通的武器和防具，虽然能够买到的装备都会随着村庄任务的进程而增多，但比起玩家自己能够打造的武器一般都没有什么优势可言。相对地加工屋可能是除了任务柜台和猫餐厅外玩家最常来的地方，功能包括了制作武器、强化武器、制作防具、强化防具、生产装饰品并将其镶嵌或解除。

6.农场

农场有四部分，分别是农田、蘑菇箱、虫箱和蜜蜂箱，有了对应的设施后玩家才可以在农场种植或培养相应的素材。刚开始玩家仅有一只务农艾鲁猫，随着任务完成度提高，最后会变成三只。与农场主对话可以为每只猫分配任务，然后在种植界面中选择要种植或培养的素材，是否使用肥料以及种植的次数，每种素材都需要消耗不同的资源点数去种植，好在多次种植只需要用一次肥料。在离开农场后，玩家可以随时在村庄状态中查看农场的生产剩余次数，可以等到完全生产完后再来接收种植的素材，如果身在海港，还可以通过港口处的剑喵丸直接联络农场，接收素材并再次下达种植任务。

7.狩猎船

狩猎船是玩家除了农场以外另一个消耗资源点的地方，村庄中共有三位驾驶狩猎船的渔夫，会陆续在玩家完成村庄任务后出现，玩家可以在渔港的女主人处委托他们去捕鱼、寻宝或者狩猎，收获的素材稀有度和数量取决于船的等级和执行任务的地点。在交易时选择稀有交易便可以换到船只的升级材料，三条船最高都可以升到三级，开启更高级的任务场所，两个隐藏的任务地点也必须在船只到达三级后才会随机出现。

委托狩猎船出任务时，玩家首先需要选择目的地和任务的类型，捕鱼类任务收获的多数是鱼类，寻宝任务找到的多是矿石和珍珠等物品，狩猎任务得到的自然就是各种怪物的素材了。选定目的地后要选择使用哪种渔具，一般来说选择对应任务类型的渔具效果最好。之后只要玩家有足够的资源点数，就可以派遣狩猎船出发了。和农场种植一样，狩猎船执行任务需要时间，任务难度越高耗时越长。

8.交易船

玩家在莫加森林中狩猎后会获得大量特产品，平常几乎没有任何用途，只有在交易船船长到达村庄时才能够发挥作用，许多稀有的道具都只能通过用特产品与船长交易获得。

船长的功能选项有三个，通常交易是用普通的特产品交易一些比较昂贵或较难获得的道具和素材。希少交易则是用稀有的特产品去交易正常途径无法获得的珍贵物品，一些小猪的衣服、狩猎船的升级素材以及奇面族的技能都需要通过这种交易来获得。次回出航依赖则是设定交易船下次出海时途径的国家，共有三个国家可选，能够获得的交易品类型也不一样，交易船同样可以使用みごとな水かき和强韧な水かき这两个渔具，降低航行所需的天数。

普通交易规则

交易系统使用的并不是货币，而是古老的以物易物。每一个特产品和交易品都会有其价值，显示在物品右方的价值槽中，价值槽越满，价值越高。交易达成的条件就是玩家给出的特产品价值与选择的交易品价值相等，或更高。需要注意的是，交易品的价值虽然是不变的，但会遇到特定的浮动，当一件物品贬值时，其价值槽会变成蓝色，左方会有一个“得”字，表示玩家交易这一物品时会获利。与此相反，当一件物品升值时，其价值槽会变成紫色，左方会有一个“损”字，表示玩家交易这一物品时需要付出更多价值。

交易界面中玩家可以按下Y键在特产品选择界面和交易品选择界面可随时切换，两边都会有一个总价值槽，玩家选择的物品越多，总价值槽便会涨得越满，最理想的情况就是两边价值槽涨满，玩家能够获得最为公平的等价交易。想要达



成这一点，除了有策略地选择不同价值的特产品和交易品外，也要记得不要胡乱挥霍那些价值相当低的廉价特产品，因为在特产品价值槽还剩余一点点空间时，用价值超过空间本身的特产品去填满是不值得的，这时价值低廉的特产品便可以充当最后的填充物，一点点地填平和交易品槽之间的差距，最大限度地争取到等价交易。

希少交易规则

在希少交易中，没有价值槽这一设定，物品的价值完全由其星级决定，一星的特产品只能换到一星的交易品，二星的则可以换二星或以下的交易品，以此类推。

9.村资源库

モガの森の情报：这里会有莫加森林未来三天的情况预报，包括了大型怪物种类与数量，还有森林三个部分的情况。

狩りの报告：莫加森林中狩猎到怪物时虽然会当场显示获得的资源点数，但实际上要在这里报告后才能真正获得，报告后会获得一定数量的特产品作为奖励。

アイテムの资源化：上交指定的素材或道具可以获得相应的资源点数。

资源情报：这里会列出莫加森林中所以可以资源化的素材和道具还有他们所值的资源点数，也会显示讨伐怪物后获得的资源点数。

狩人の纳品依赖：村长儿子会要求玩家交纳一定的数量的素材、道具和资源点数来换取农场的升级、奇面族面具等好处。



10.莫加森林（モガの森）

其实也就是孤岛，不过这里和接任务进行的地图有点不一样，玩家在杀死指定的怪物或猎物后可以获得资源点数作为奖励，之后在村长儿子处报告时还会有该类怪物或猎物对应的特产品作为奖励。森林中出现的怪物是随机的，打倒后奖励的资源点也不一样，规律自然是越强大的怪物



资源点越多，得到的特产品也越好，而如果想要获得稀有的特产品，除了要打倒强大的怪物外，多多使用陷阱捕捉也可以提高获得稀有特产品的几率。除此以外，在森林中挖掘素材时有可能会获得某些特殊的特产品，同样能够用于交易。

莫加森林中不存在任务报酬的概念，玩家随时可以选择菜单中的“村に戻る”回到村庄，不会有任何惩罚，挖到的素材也可以全数带走。森林中不存在死亡次数的限制，玩家就算被打倒也只会被送回营地，所以就算被怪物打倒了也无需懊恼，继续跑回去找其算账吧。不过在死亡后从食物中获得的增益效果仍然会消失掉。最后要提醒的是，进入一次莫加森林便如同进行了一次任务，游戏时间会推进一天，所以请确保自己拿全了想要的东西后才离开森林哦。

11.联络船

位于莫加村最左边剑喵丸负责驾驶来往于莫加村和坦吉亚港的联络船，玩家和剑喵丸交谈便可以前往线下港口或线上港口，前去挑战集会所的任务，当然也可以选择探访的朋友的港口来和其他玩家们联机。

而当玩家到达坦吉亚港后，再次找剑喵丸谈话，他的功能会有所改变，玩家自然可以选择移动回莫加村或自由在线上港口和线下港口间切换，同时可以通过剑喵丸联络农场和渔港，远程地接受素材并下达种植、培养和出海任务委托，非常地方便。

12.奇面族

随着游戏的进行，可以收得茶茶和卡洋巴两位奇面族同伴，他们的作用是和《MHP3》的狩猎猫是一样的，玩家能带着他们一同去狩猎，不过奇面族可以做的事更多。如更换不同的面具来使用各种特殊能力，帮助玩家显示怪物的位置、解除属性异常状态、磨刀、烤肉等等，狩猎中只要发出对应的信号就能发动。另外他们还能通过跳舞来辅助玩家，舞蹈的作用类似狩猎笛的演奏效果，不过某些效果是舞蹈特有的。

武器详解

分类

武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、大锤、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧，使用这些武器的猎人被称为剑士。远程武器为轻弩、重弩和弓，使用它们的猎人为射手。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。

斩味

斩味也就是锋利度，是近战武器的一项重要参数，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽下方的表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白、紫，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部分时也不容易弹刀，斩味会随着攻击慢慢下降，需要用砥石来回复。

攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，以部位破坏为例，切断系统能砍断怪物的尾巴，而像土沙龙头部这种坚硬的部位，则需要打击系统的武器来破坏，并且打击系统还能削减怪物耐力，对怪物的头部进行连续打击能使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过大部分武器都不止一种攻击系统。

属性攻击&异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器和前面说得的属性一样，异常状态属性都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

本作在原有的一般属性和异常属性基础上，新增了爆破属性，由碎龙系武器所独有。这个属性比较特别，虽然和异常属性一样是有一定几率发动的，不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态，而是像一般属性那样直接给予伤害，爆破属性的伤害值非常高，对部位破坏有着非常好的效果。爆破属性的累积程度可以通过武器打在怪物身上的效果来判断，效果会按照绿色→黄色→红色的顺序变化，最后累积满了就发生爆炸。

超级装甲状态

也就是俗称的“刚体”，某些招式可以无视风压和部分小伤害产生的硬直。超级装甲状态的好处在于攻击不会被怪物的某些招式打断，继续完成攻击动作。但要注意的是，状态中受到伤害体力还是会减少的，所以不能过分依赖。

超级装甲状态招式

武器	招式	说明
大剑	所有招式	除了踢以外的招式
太刀	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
片手剑	跳斩（拔刀斩）	动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
双刀	鬼人化中、踏步横斩	踏步横斩动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
大锤	蓄力攻击、旋转攻击	蓄力攻击1～3的攻击动作中，旋转攻击1～3的攻击动作中
狩猎笛	所有招式、演奏	攻击和演奏中都具备超级装甲状态
长枪	突进、反击刺、横挥	突进直到终结刺结束的时间内都具备超级装甲状态
铳枪	移动突刺（拔枪突刺）、捞击、叩击、龙击炮、蓄力炮击	龙击炮从准备到结束的时间内都具备超级装甲状态
斩击斧	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
弩炮	无	没有具备超级装甲状态的招式
弓	无	没有具备超级装甲状态的招式

片手剑



轻巧的高机动武器，游击性能在所有武器中数一数二，缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点逐点地累积伤害是片手剑立回的基本。能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。因为招式的攻击次数多，片手剑也是最适合打属性和异常属性的武器之一，异常状态武器配合拔刀状态下能使用道具的优势更是形成

操作

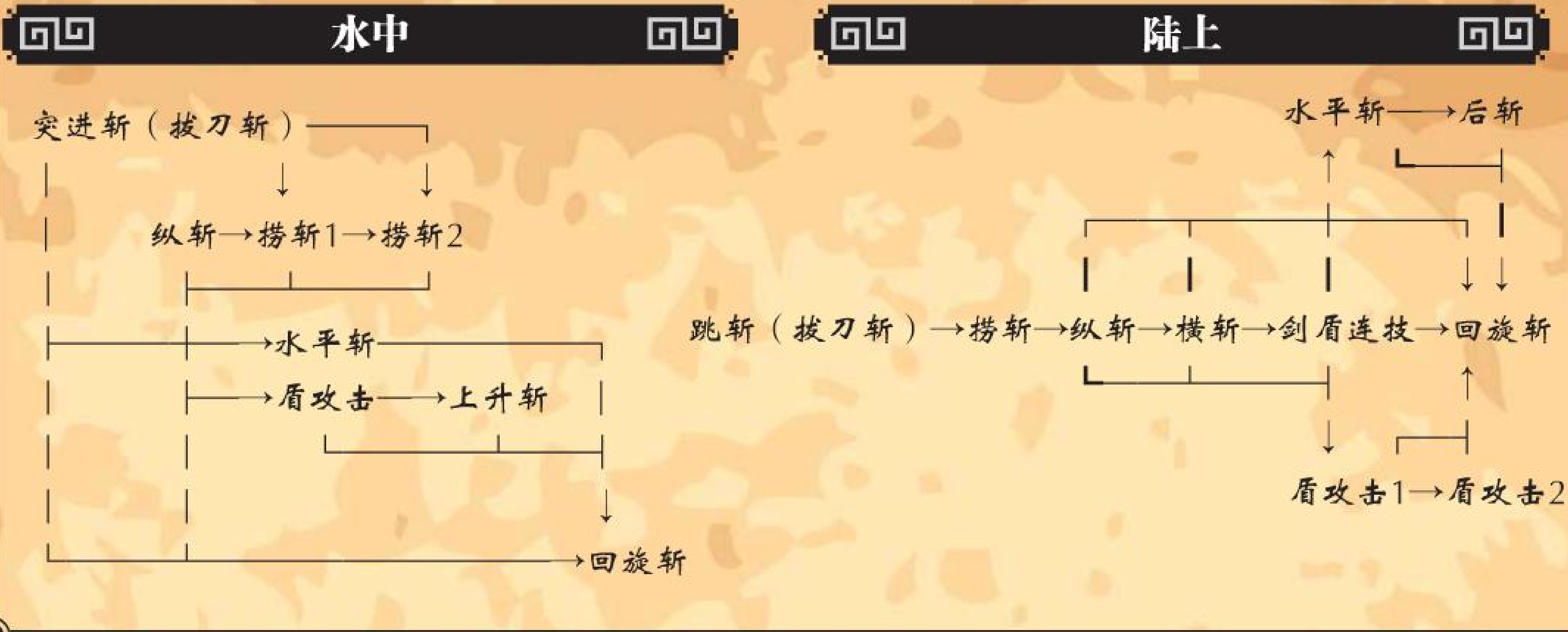
陆上

招式	系统	按键
跳斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）
捞斩	切断	跳斩后X/回避后X/防御中X
纵斩	切断	X
横斩	切断	纵斩后X
剑盾连技	切断、打击	横斩后X
水平斩	切断	A
后斩	切断	水平斩后A
盾攻击1	打击	滑杆+A
盾攻击2	打击	盾攻击1后A
回旋斩	切断	下屏特殊攻击键/纵斩、水平斩或盾攻击1的派生中↓+A
防御斩	切断	防御中A
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X
拔刀状态时使用道具	—	防御中Y

水中

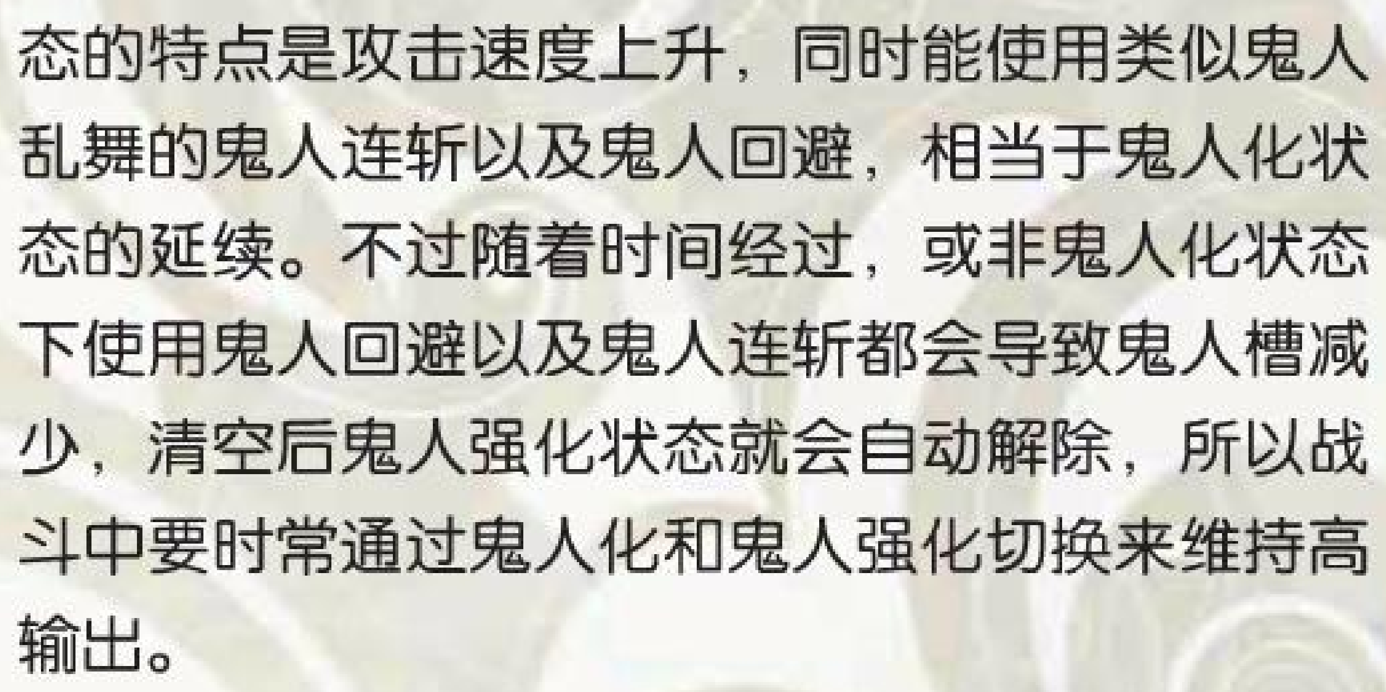
招式	系统	按键
突进斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）
纵斩	切断	X
捞斩1	切断	突进斩后X/纵斩后X/回避后X/防御中X
捞斩2	切断	捞斩1后X
水平斩	切断	A
盾攻击	打击	滑杆+A
上升斩	切断	盾攻击后A
回旋斩	切断	下屏特殊攻击键/突进斩、纵斩、水平斩或盾攻击的派生中↓+A
防御斩	切断	防御中A
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X
拔刀状态时使用道具	—	防御中Y

派生



双剑

牺牲了攻击范围和防御能力换来高机动性和高输出的超接近战武器，特点是拥有鬼人化和鬼人强化两个提升自身能力的状态。鬼人化中，耐力会不断消耗，但能带来更高的攻击输出，同时还有附带刚体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处。鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，这时回到普通状态的话就会进入鬼人强化状态，该状态的特点是攻击速度上升，同时能使用类似鬼人乱舞的鬼人连斩以及鬼人回避，相当于鬼人化状态的延续。不过随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩都会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除，所以战斗中要时常通过鬼人化和鬼人强化切换来维持高输出。



操作

通常状态/鬼人强化状态

招式	系统	按键
踏步横斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）/二连斩后X
捞斩	切断	踏步横斩后X/回避后X
二段斩1	切断	X
二段斩2	切断	二段斩1后X
二段斩3	切断	二段斩2后X
右二连斩	切断	A
左二连斩	切断	←+A
回旋斩1	切断	二连斩后A（鬼人强化状态中消耗鬼人槽）
回旋斩2	切断	鬼人强化状态中回旋斩1后A（消耗鬼人槽）
鬼人连斩	切断	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中A+X（消耗鬼人槽）
回避	—	B
鬼人化	—	R
收刀时鬼人化	—	收刀时R+A+X

鬼人化状态

招式	系统	按键
二段斩	切断	X
六段斩	切断	二段斩1后X
回旋斩	切断	A
踏步横斩	切断	回旋斩第一段后X
捞斩	切断	踏步横斩X/回避后X
乱舞	切断	A+X
回避	—	B
鬼人化解除	—	R

派生



→鬼人连斩

踏步横斩（拔刀斩）→捞斩→二段斩1→二段斩2→二段斩3→二连斩→回旋斩1→回旋斩2



踏步横斩→捞斩→二段斩→六段斩→回旋斩→乱舞

大剑

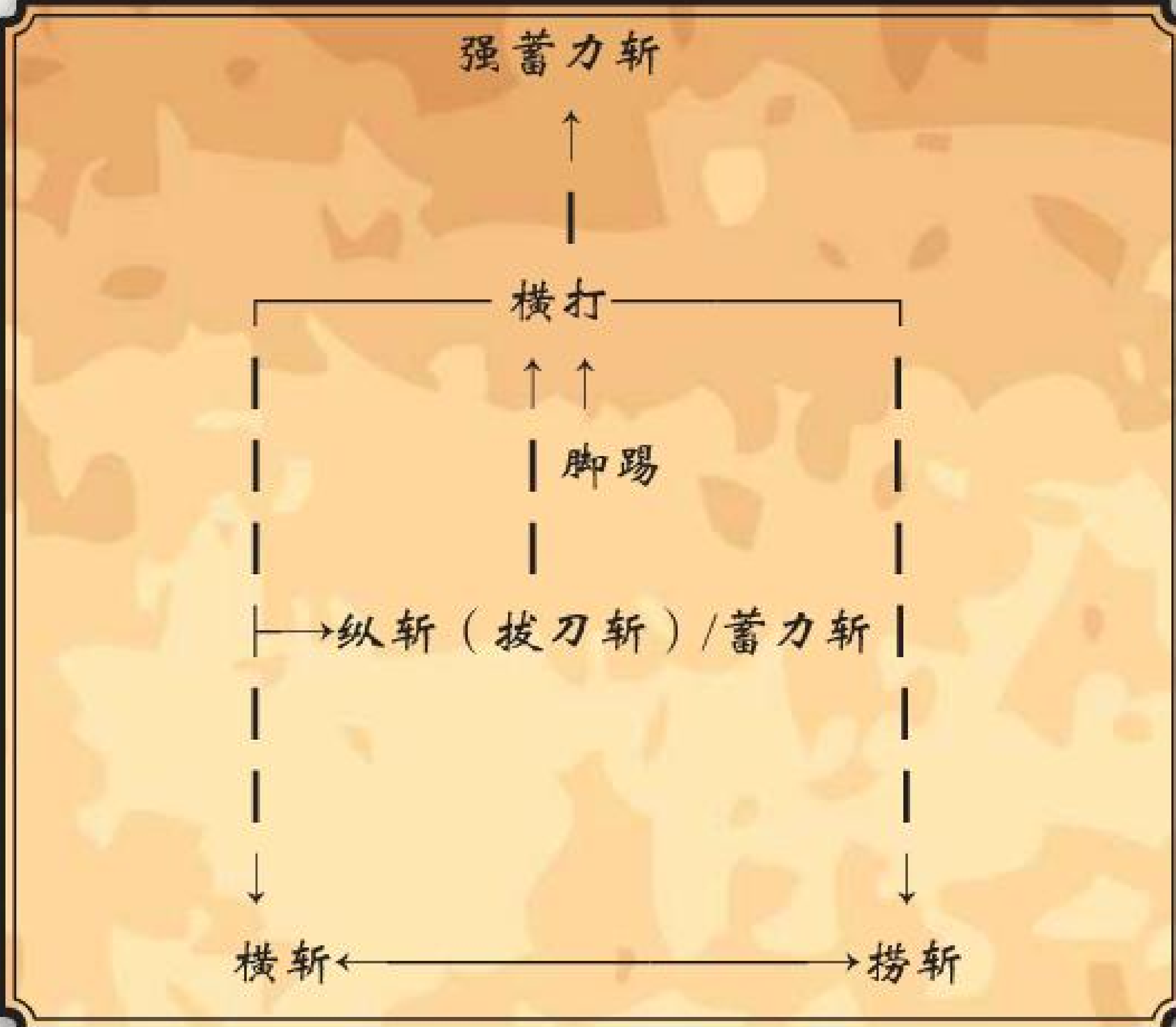


大剑虽然攻击招式不多，但攻击范围和攻击力都非常令人满意，概括来说就是“简单暴力”，惟一的不足是拔刀状态中不能跑动，所以平时要以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再接近一口气给予重创。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，和《MH3》一样，威力最大的蓄力斩使用的时机要通过红光来判断，并不能按着按键蓄到头，成功的话可以听到音效。另外大剑可以使用剑身进行防御，虽然防御性能不如长枪和铳枪，且还会造成斩味下降，但一般拿来应急还是足够的。

操作

招式	系统	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀状态移动中X）
蓄力斩	切断	纵斩（拔刀斩）时按着X不放一段时间后松开
横打	打击	纵斩、蓄力斩和脚踢后X
强蓄力斩	切断	横打后滑杆+X
横斩	切断	A
捞斩	切断	A+X
脚踢	—	下屏特殊攻击键/防御中X
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X

派生



太刀

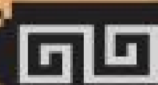
操作简单且招式华丽的太刀一登场就受到了很多猎人青睐，不过和其大众化的形象相反，由于需要用灵活的立回来弥补不能防御的缺点，以及还得考虑气刃大回旋斩的使用时机来维持练气槽，实际上对使用者的技术和意识有较高的要求。耐力槽下方是太刀独有的练气槽，当用普通攻击命中怪物时就会增加，消耗气刃槽能使出高威力的气刃斩，如果用气刃斩的收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物，可以使气刃槽的阶段得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升3次，依次由白、黄、红表示。不过练气槽有时间限制，如果不在限定时间内继续使用气刃大回旋斩命中怪物的话练气槽阶段就会下降。



操作

招式	系统	按键
踏步纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀状态移动中X）
纵斩	切断	踏步纵斩后+X
突刺	切断	A/气刃斩1后X
上挑	切断	突刺后X/气刃斩2后X
袈裟斩	切断	A+X
左移动斩	切断	派生中←+A+X
右移动斩	切断	派生中→+A+X
气刃斩1	切断	R
气刃斩2	切断	气刃斩1后R
气刃斩3	切断	气刃斩2后R
气刃大回旋斩	切断	气刃斩3后R
收刀状态时气刃斩1	切断	收刀状态R+A+X
回避	—	B

派生

 通常派生 



 气刃斩派生 



大锤



大锤有着所有武器中最高的攻击力，高攻击力换来的是代价是无法进行防御，但由于它又不像其他重型武器那样会因拔刀导致移动减慢，所以防御面上的不足可以靠机动性来弥补，是比较考验使用者立回的武器。大锤的所有攻击均为打击系统，在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力，并且打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩，所以除了弱点以外，怪物的头部也是大锤使用者必须时常瞄准的地方，以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。

操作

招式	系统	按键
出锤攻击（上挥）	打击	收锤状态移动中X（蓄力攻击1后X）
纵挥1	打击	X
纵挥2	打击	纵挥1后X
本垒打	打击	纵挥2后X
横挥	打击	A/蓄力攻击2后X
蓄力攻击1	打击	R
蓄力攻击2	打击	按R蓄力到第二段时松开
蓄力攻击3	打击	按R蓄到最大后松开
旋转攻击	打击	按R蓄到最大后移动中松开
旋转攻击收尾1	打击	旋转攻击转2～3圈后按X
旋转攻击收尾2	打击	旋转攻击转4～5圈后按X
旋转攻击收尾3	打击	旋转攻击中不按任何键
收锤状态时蓄力	—	收锤状态R+A+X
回避	—	B

派生



长枪

长枪和铳枪一样有着全武器中最高的防御性能，并且对点攻击的突刺能有效针对怪物的弱点部位进行打击，是一种以防御反击风格为主的武器。长枪的主力招式为平刺、斜上刺和取消刺（反击刺）三招，前两招针对不同的打点进行攻击，当怪物快攻击时就用取消刺（反击刺）立即进行防御反击，反击之后再接平刺、斜上刺，如此反复。不过和《MHP3》一样，这次取消刺（反击刺）也只能接在第二次突刺攻击之后，选择面有所减小。另外防御前进也是非常实用的招式，可顶着怪物的招式前进，只要前进到攻击距离后就可用盾攻击作为起始技接普通攻击，是和怪物短距离时的主要反击手段。

操作

招式	系统	按键
平刺（拔枪突刺）	切断	X（收枪状态移动中X）
斜上刺	切断	A
横挥	切断	A+X
取消刺	切断	R（短按）+A
反击刺	切断	R（长按）+A
防御刺	切断	R+X
突进	切断	R+A+X/下屏特殊攻击键
终结刺	切断	突进中A或X
急停	—	突进中B
防御	—	R
防御移动	—	R+滑杆
防御前进	—	R+滑杆+X
盾攻击	打击	防御前进中X
后跳	—	B
大后跳	—	攻击后↓+B
侧移	—	攻击后←/→+B
收枪状态时防御	—	收枪状态R+A+X



派生



※注：横挥和横挥之间不能派生

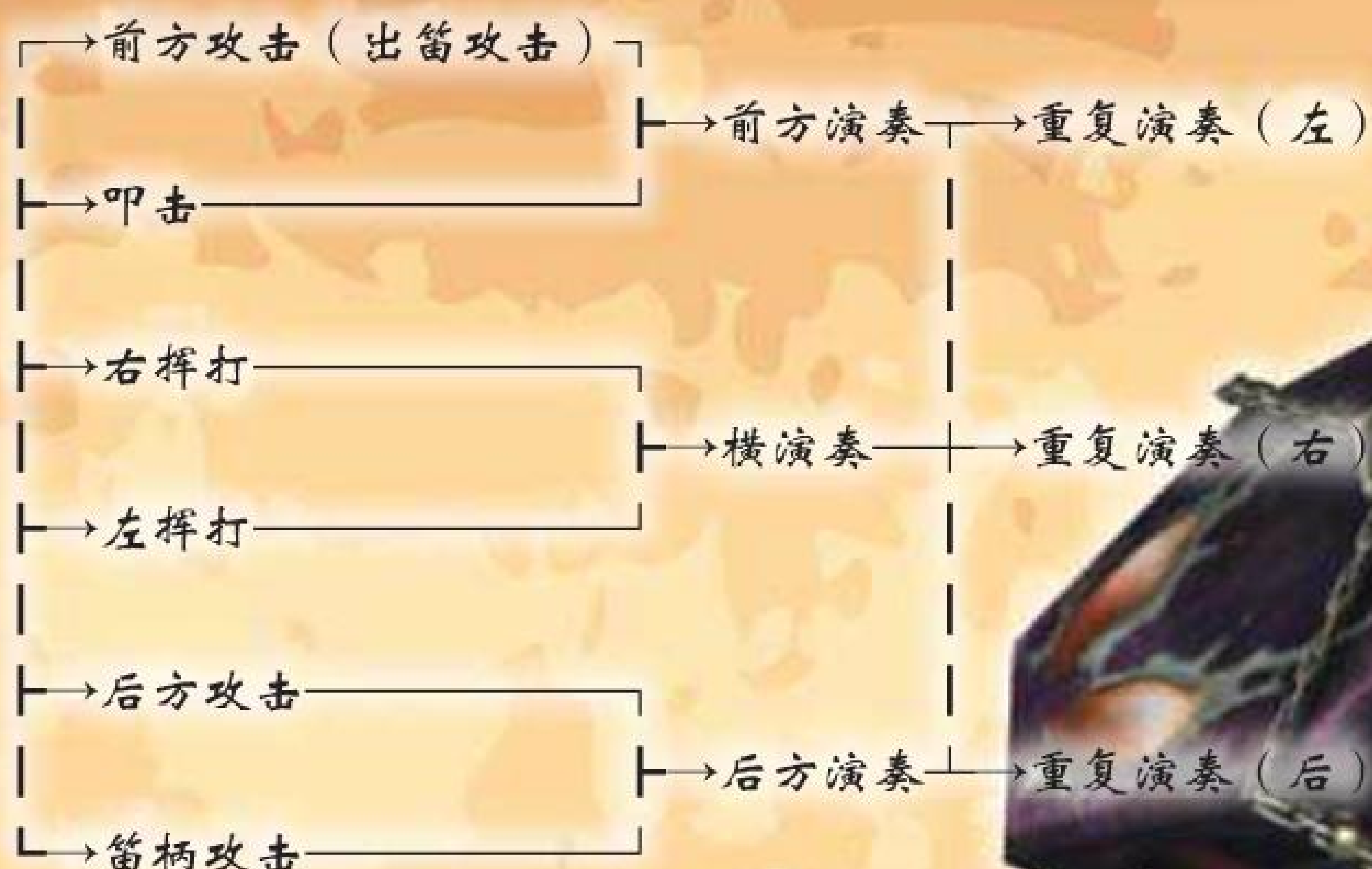
狩猎笛

狩猎笛最大的特点是可通过不同的音色组合演奏出不同的乐谱，在攻击的同时能累积音色，当组合出自己想要的旋律后再通过R键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态，辅助效果拔群。和大锤一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能晕眩状态，不过武器整体攻击力比大锤要低，爆发力略有不足。顺便说一句，本作狩猎笛能力资料上音色的排列和《MHP3》是反的，也就是说对应X键的音色1是最右边那个，以此类推。

操作

招式	系统	按键
前方攻击（出笛攻击）	打击	滑杆+X（收笛状态移动中X）
左挥打	打击	X
右挥打	打击	A
笛柄攻击	切断	下屏特殊攻击键/右挥打后A
后方攻击	打击	A+X
叩击	打击	滑杆+A+X
前方演奏	打击	前方攻击或叩击后R
横演奏	打击	左挥打或右挥打后R
后方演奏	打击	笛柄攻击或后方攻击后R
重复演奏（左）	打击	演奏中←+R
重复演奏（右）	打击	演奏中→+R
重复演奏（后）	打击	演奏中R
收笛状态时演奏	打击	收笛状态R+A+X
回避	—	B

派生





铳枪

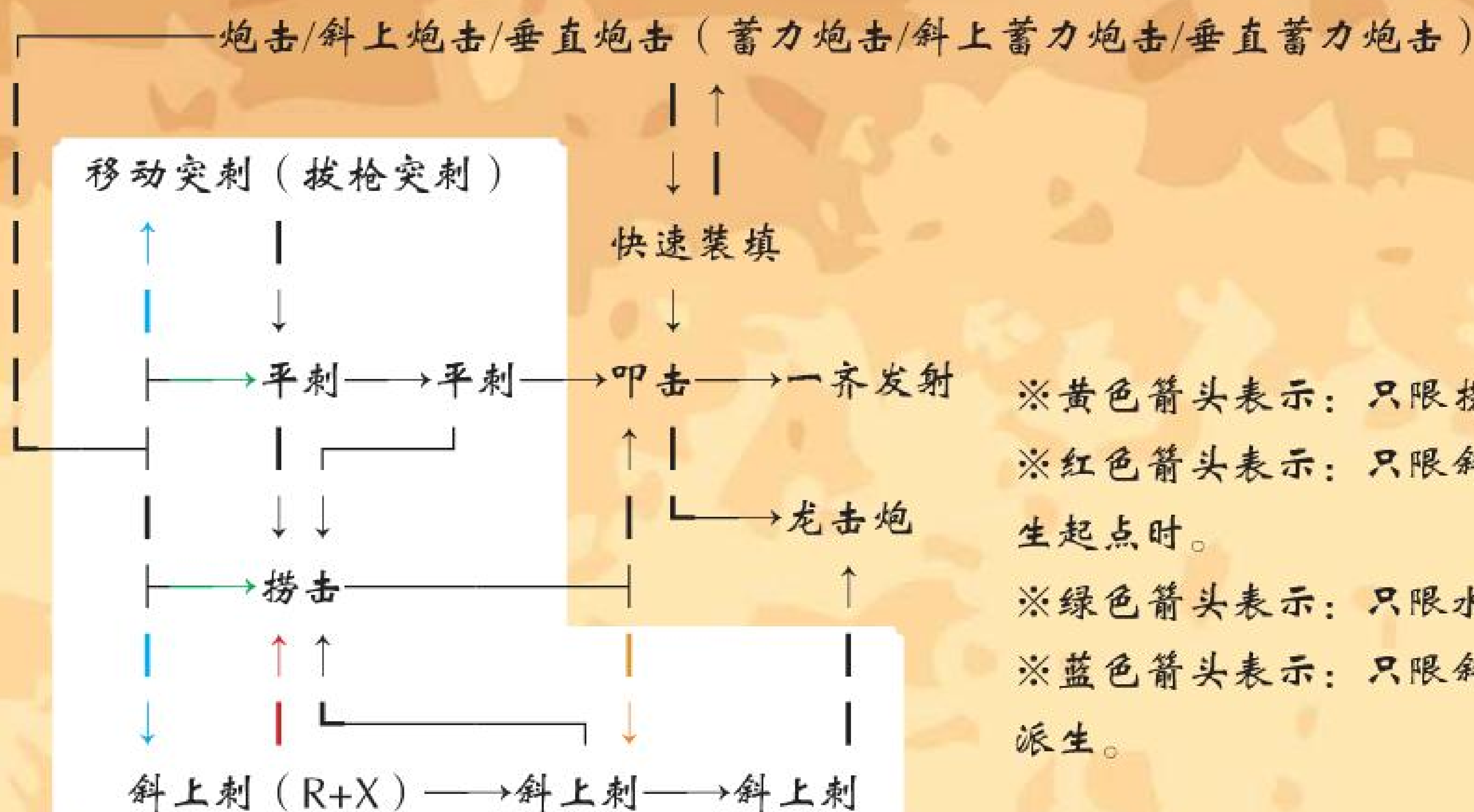


铳枪除了可以像长枪一样做出各种突刺类攻击外，还可以使用枪身上的炮管发动炮击，是近战武器里惟一可使用弹系统的武器。铳枪的子弹不同于弩炮，子弹不会飞行，无法进行远距离攻击，不过无弹药限制，只消耗武器的斩味，并且能无视怪物肉质给予伤害，子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，通常型威力最低，但能装填5发弹药，是最适合使用将弹药一次性发射出去的一齐发射的类型；扩散型威力最高，但只能装填2发弹药，适合作蓄力炮击；放射型介乎于两者之间，能装填3发弹药，不过龙击炮的威力是三者中最高的。

操作

招式	系统	按键
移动突刺（拔枪突刺）	切断	移动中X（收枪状态移动中X）
平刺	切断	X
捞击	切断	A+X
斜上刺	切断	捞击后X/R+X
水平炮击	弹	A/平刺后A/移动突刺（拔枪突刺）中A
斜上炮击	弹	斜上刺后A/移动突刺（拔枪突刺）后A
垂直炮击	弹	捞击后A
快速装填	—	炮击后A
蓄力水平炮击	弹	平刺或水平炮击后R+A/快速装填后R+A（可连射）
斜上蓄力炮击	弹	斜上刺、移动突刺（拔枪突刺）或斜上炮击后R+A/斜上炮击快速装填后R+A（可连射）
垂直蓄力炮击	弹	捞击或垂直炮击后R+A/垂直炮击快速装填后R+A（可连射）
叩击	切断	快速装填后X/平刺2次后X/派生2段以上的捞击后X
一齐发射	—	叩击后A
龙击炮	—	R+A+X/叩击后A+X/斜上刺第三次后A+X
装填	—	R+A/后跳或侧移后A
防御	—	R
防御移动	—	R+滑杆
后跳	—	突刺、叩击、蓄力炮击后B
大后跳	—	突刺、叩击、蓄力炮击后↓+B
侧移	—	突刺、叩击、蓄力炮击后←/→+B
收枪状态时防御	—	收枪状态R+A+X

派生



※黄色箭头表示：只限捞击作为派生起点时。
※红色箭头表示：只限斜上刺（R+X）作为派生起点时。
※绿色箭头表示：只限水平炮击派生。
※蓝色箭头表示：只限斜上炮击或垂直炮击派生。

斩击斧

拥有两种模式的可变形武器，可根据战况在两种模式中切换从而实现多彩的战法。熟悉两种模式的特点是用好斩击斧的基本，斧模式在拔刀状态下也能较灵活地行动，并且攻击距离长，和怪物周旋时一般用这个模式，不过攻击频率较低，缺乏爆发力。剑模式则相反，虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱等长时间的硬直时进行输出，另外剑模式下还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺。不过要注意的是，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后会强制变回斧模式，如要再次剑模式，则得等斩击槽恢复到一半以上。斩击槽的恢复方法有两种，一种是不使用剑模式时随时间经过慢慢回复，另一种侧是在其显示“RELOAD”字样时按R键手动回复。

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

操作

斧模式

招式	系统	按键
纵斩	切断	X
横斩（拔刀斩）	切断	A（收刀状态移动中X）
捞斩	切断	A+X/下屏特殊攻击键/横斩后X
左右摆斩	切断	捞斩后A（可连打）
突进斩	切断	拔刀状态滑杆+X
变形斩	切断	突进斩后R（之后切换为剑模式）
变形	—	R
装填	—	斩击槽显示“RELOAD”字样时R
回避	—	B
侧移	—	攻击后←/

剑模式

招式	系统	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀时R+A+X）
踏步纵斩	切断	滑杆+X
横斩	切断	A
变形斩	切断	横斩后R（之后切换为斧模式）
捞斩	切断	下屏特殊攻击键/纵斩后X/回避后X
属性解放刺	切断	A+X（可连打X增加攻击次数）
属性解放终结刺	切断	属性解放刺中连打X一定次数以上/属性解放刺中↓+X
变形	—	R
回避	—	B
侧移	—	攻击后←/→+B



派生



斧模式







剑模式





弩炮

本作弩炮取消了《MH3》的轻、中、重弩分法，回到了原有的轻弩和重弩两种。轻弩攻击力低机动性高，可使用的弹种丰富，是偏支援型的武器，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。本作新增了弩炮的限制解除要素，珍稀度6以上的弩可在加工屋花费金钱使用，轻弩的限制解除效果包括了变更弹种也可以保持上弹状态、X+A可以重新装填所有弹药、不能进行速射（相对地部分弹种的装填数会增加）三种。

重弩则和轻弩相反，牺牲了移动速度换来更高的攻击力，针对怪物的弱点进行打击有着不输于近战武器的输出能力。重弩的独有能力为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出能力。另外虽然重弩的机动性不如轻弩，不过取而代之的是可以加装盾牌进行防御，且防御在蹲射中也能发挥作用，可在来不及回避时保命。重弩的限制解除效果为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射（相对地部分弹种的装填数会增加）。



弹种一览	
弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1弹数无限，但威力很低；LV2威力最高；LV3威力略低于LV2，但可3次跳弹。
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值。
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1会产生3次爆炸，每提升一级爆炸次数+1。
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升。
毒弹	毒属性子弹，命中目标后能累积毒属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和毒属性值更高。
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和麻痹属性值更高。
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，子弹本身无攻击力，LV2比LV1睡眠属性值更高。
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升。
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加超级装甲状态。
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2比LV1威力更高。
火炎弹	火属性攻击子弹。
水冷弹	水属性攻击子弹。
电击弹	雷属性攻击子弹。
冰结弹	冰属性攻击子弹。
灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性，装填速度慢，反动大。
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的部分。
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，子弹本身的威力也很高，但装填速度慢，反动大。
龙击弹	近距离使用的强力弹种，具有火属性，发射准备时间和硬直都很大。
水中弹	性能和散弹相似的水属性子弹，在水中使用时威力更高。LV1的Hit数为3（地上为2），LV2的Hit数为5（地上为3）。
捕获用麻痹弹	效果和捕获用麻痹玉相同。
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置。

招式	按键
共通操作	
射击	A
上弹	X
收纳状态下快速上弹	R+A+X
接近攻击	下屏特殊攻击键
弹种变更	L（长按）后X或B
简易瞄准模式	R（长按）+方向键
狙击模式	R
狙击模式解除	狙击模式中R
回避	B

招式	按键
轻弩专用操作	
侧移	射击后←/→+B
后撤	射击后B
重弩专用操作	
蹲射	A+X（B/X选择弹药，A决定）
蹲射视角调整	蹲射中滑杆
蹲射射击	蹲射中A
蹲射取消	蹲射中B
侧回避	射击后←/→+B



蓄力型远程武器，因为无需使用弹药，攻击力就主要取决于弓的蓄力等级和射击种类。弓的射击种类分为连射、扩散和贯通三种，每种都有着不同的特点。通常一把弓并不只有一种射击种类，蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型，从而用来应付各种战况。另外当蓄力的阶段在3以上时，还可以使用曲射，和一般的抛物线型射击不同，曲射是往空中射箭，箭再从空中对地上的怪物进行打击，能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值，曲射同样也有三个种类，具体可参考后表。注意曲射在水中时性能会发生改变，飞行轨道变成了和一般射击一样的抛物线型，命中难度大幅上升，所以水战时不推荐以曲射作为主攻。另外弓可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。

操作

招式	系统	按键
接近攻击1（拔箭攻击）	切断	A（收弓状态R+A+X）
接近攻击2	切断	接近攻击1（拔箭攻击）后A
射击1	弹	X
射击2	弹	按X蓄力到第二阶段时松开
射击3	弹	按X蓄力到第三阶段时松开
射击4	弹	按X蓄力到第四阶段时松开
曲射	弹	按X蓄力到第三阶段后按A
瓶选择	—	L（长按）后X或B
装填瓶	—	A+X
瞄准模式	—	R（长按）+方向键
后跳	—	射击后B
回避	—	B



曲射种类一览

种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄，不容易命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，威力很高，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用。

瓶效果一览

种类	效果
强击瓶	提升箭的攻击力。
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升。
毒瓶	为箭矢附加毒属性。
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性。
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性。
染色瓶	命中大型怪物后能在大地图中看到它所在的位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力。
爆破瓶	为箭矢和接近攻击附加爆破属性。

射击种类一览

种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，蓄力等级增加箭的数量增加，适合狙击怪物的弱点。最适射击距离为中近距离。
扩散	连续射出数发横向弓箭，蓄力等级增加箭的数量、威力增加，适合打异常属性或清理杂兵。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭，能产生多段攻击，蓄力等级增加Hit数增加。最适射击距离为中远距离。

派生

接近攻击1（拔箭攻击）→射击蓄力1阶段→射击蓄力2阶段→射击蓄力3阶段→射击蓄力4阶段→曲射
↓
接近攻击2

（射击蓄力3阶段→曲射）

单机攻略

简单流程

把生肉交给莫加森林营地处的村长儿子。
Check Point：生肉通过击倒并剥取食草龙获得。

↓

完成纳品依赖“キャンプを修理”
依赖内容：资源点数30点

↓

完成纳品依赖“武具加工のお勉强”
依赖内容：铁矿石×1

↓

讨伐莫加森林海洋里的翻车鱼

↓

完成1星关键任务“孤岛のキノコ集め”
任务内容：交纳3个特产キノコ

↓

Check Point：特产キノコ可在蘑菇形状的采集点获得。

↓

完成1星关键任务“美味なるキモを求めて”
任务内容：交纳3个モンスタ–のキモ×3
Check Point：モンスタ–のキモ通过击倒并剥取海里的食草龙类获得。

↓

完成1星关键任务“ジャギイノスの群れを狩れ”
任务内容：讨伐5头ジャギイノス
Check Point：目标是雌性小狗龙，体型较大那种。

↓

完成紧急任务“水生兽ルドロスを狩れ！”
任务内容：讨伐6头ルドロス
Check Point：水生兽主要在水边和水里栖息。

↓

完成2星关键任务“砂原のならず者の长”
任务内容：讨伐1头狗龙王

↓

完成2星关键任务“アオアシラを生け捕れ！”
任务内容：捕获1头青熊兽
Check Point：将青熊兽打到瘸腿后放置陷阱，待其中了就投掷捕获用麻醉玉。

↓

完成紧急任务“奇面族を救出せよ！”
任务内容：救出奇面族
Check Point：将奇面族所在区域的怪物全部打倒。

↓

完成3星关键任务“彩鸟・クルペッコの狩猎！”
任务内容：讨伐1头彩鸟

↓

完成3星关键任务“ロアルドロスを狩猎せよ！”
任务内容：讨伐1头水兽

↓

完成3星关键任务“土沙龙・ボルボロス！”
任务内容：讨伐1头土沙龙

↓

完成紧急任务“灯鱼龙・チャナガブル！”
任务内容：讨伐1头灯鱼龙

↓

完成4星任务中“土沙龙と群れ长の狩猎！”、“雪のちウルクスス”、“群れを统べるドスバギィ！”、“青き集団、バギィ讨伐！”、“极寒の地の采掘依赖”的任意两个。

“土沙龙と群れ长の狩猎！”任务内容：讨伐1头土沙龙和1头狗龙王

“雪のちウルクスス”任务内容：讨伐1头白兔兽

“群れを统べるドスバギィ！”任务内容：讨伐1头眠狗龙王

“青き集团、バギィ讨伐！”任务内容：讨伐20头小眠狗龙

↓

完成紧急任务“海龙ラギアクルスに挑め！”
任务内容：击退海龙

↓

完成4星关键任务“女王・リオレイアの狩猎”
任务内容：讨伐1头雌火龙

↓

完成紧急任务“ラギアクルスを仕留めろ！”
任务内容：讨伐1头海龙

↓

完成5星任务中“大海の王、捕获大作战！”、“最も危险な运び依赖”的任意一个

“大海の王、捕获大作战！”任务内容：捕获1头海龙

“最も危险な运び依赖”任务内容：交纳2个火药岩
Check Point：火药岩在火山10区石头采集点处获得。

↓

完成紧急任务“迷子の奇面族”
任务内容：讨伐1头尾槌龙

↓

完成5星任务中“赤甲兽ラングロトラ现る！”、“砂上のテーブルマナー”的任意一个

“赤甲兽ラングロトラ现る！”任务内容：讨伐1头赤甲兽

“砂上のテーブルマナー”任务内容：讨伐1头潜口龙

↓

完成纳品依赖“古代のお面”
依赖内容：资源点数500点、海龙の鳞×2、古代鲛の皮×1、シーブライト矿石×4
Check Point：古代鲛の皮通过用渔获モリ击倒海里的鲨鱼并剥取获得，シーブライト矿石在水没林水中的矿点采到。

↓

去农场的山洞中入手古代のお面。

↓

完成5星任务“空の王者リオレウス！”和“冰牙龙・ベリオロス！”

“空の王者リオレウス！”任务内容：讨伐1头雄火龙

“冰牙龙・ベリオロス！”任务内容：讨伐1头冰牙龙

↓

完成纳品依赖“一世一代の胜负”
依赖内容：资源点数1500点、毒怪龙の皮×2、火龙の翼爪×2、マカライト矿石×8

↓

和村长以及看板娘对话。

↓

完成5星任务“胁威！火山の铁槌！”
任务内容：讨伐1头爆锤龙

↓

完成紧急任务“もがの村を救え”
任务内容：击退大海龙

↓

完成紧急任务“紫毒に染まる溪流”
任务内容：讨伐1头紫水兽

↓

完成6星关键任务“水没林に咲く”、“溪流に舞う樱の女王”、“ジャギィノスの群れを狩れ”

“水没林に咲く”任务内容：讨伐1头红彩鸟

“溪流に舞う樱の女王”任务内容：讨伐1头樱火龙

“ジャギィノスの群れを狩れ”任务内容：讨伐10头ジャギィノス

↓

完成紧急任务“ガノトトス袭来！”
任务内容：讨伐1头水龙

↓

完成纳品依赖“击龙船を作れ！”
依赖内容：资源点数2000点、雌火龙の坚壳×2、土沙龙の坚壳×2、カブレライト矿石×10

↓

完成7星任务“大沙漠の宴”
任务内容：讨伐或击退1头峰山龙

↓

完成7星关键任务“落石注意！？”、“雪原のスノーダンパー”、“ドクターの猛毒毒研究”

“落石注意！？”任务内容：讨伐2头赤甲兽

“雪原のスノーダンパー”任务内容：讨伐1头冰碎龙

“ドクターの猛毒毒研究”
任务内容：讨伐1头毒怪龙和1头电怪龙

↓

完成紧急任务“最高のお面を取り戻せ！”
任务内容：讨伐1头雄火龙

↓

完成8星关键任务“大海の王・ラギアクルス！”、“火の海に栖む龙！”、“动くこと、山の如し！”、“爆碎！ブラキディオス！”

“大海の王・ラギアクルス！”任务内容：讨伐1头海龙

“火の海に栖む龙！”任务内容：讨伐1头炎戈龙

“动くこと、山の如し！”任务内容：讨伐1头尾槌龙

“爆碎！ブラキディオス！”任务内容：讨伐1头碎龙

↓

完成紧急任务“月下雷鸣”
任务内容：讨伐1头雷狼龙

↓

完成9星关键任务“砂原で发生、风牙龙卷”、“漆黑の影”

“砂原で发生、风牙龙卷”任务内容：讨伐1头风牙龙

“漆黑の影”任务内容：讨伐1头迅龙

↓

完成紧急任务“双界の霸者”
任务内容：讨伐1头白海龙

↓

完成9星关键任务“天と地の领域！”、“黒き怒りは夜阴を照らす”、“仄暗い火口の中から”、“冰の楔”
“天と地の领域！” 任务内容：讨伐1头雄火龙和1头雌火龙
“黒き怒りは夜阴を照らす”任务内容：讨伐1头黑角龙
“仄暗い火口の中から”任务内容：讨伐1头钢锤龙
“冰の楔”任务内容：讨伐1头冻戈龙
↓
完成紧急任务“イビルジョ-の狩猎” 任务内容：讨伐1头恐暴龙
↓
完成所有任务
↓
完成紧急任务“英雄の证明” 任务内容：讨伐1头白海龙、1头碎龙和1头苍火龙 Check Point：先击倒单独的白海龙， 之后碎龙和苍火龙一起出现。
↓
完成紧急任务“煌黑龙アルバトリオン” 任务内容：讨伐1头煌黑龙



怪物打法

大型怪物的特征

咆哮：部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的咆哮，这时猎人如果和怪物离得太近时会被咆哮波及，导致短时间内无法做出任何行动。面对怪物咆哮，我们可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能，则可以完全无视咆哮带来的影响。

风压：某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有超级装甲状态的招式也可以不受风压影响。

震动：部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和咆哮一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

发怒：当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

疲劳：怪物也有耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时猎人使用闪光和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食：当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的蘑菇或蜂蜜等东西。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死：当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱和使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息：濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

异常状态

正如前面所说，当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中过一次异常状态后，以后同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中第二次。

毒：怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同怪物的中毒持续时间也不同。

麻痹：怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠：强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到子弹、弓矢、爆弹、炮击、龙击炮的伤害是通常时的3倍，其他攻击是通常时的2倍。



对狩猎有用的道具

阱）：能一定时间限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉：毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而进入对应的异常状态。

大爆弹、大爆弹G：设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉：主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉：强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹：对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

青熊兽

弱点属性：火
可破坏部位：前爪

主要招式

交叉爪击：青熊兽出这招前会先面对猎人，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

熊抱：这招是拘束攻击，被打中需要连打按键挣脱，不过这招发动前有明显准备动作，基本不容易中。

回身爪击：猎人在它背后或别面时才会使用，攻击它背后时注意不要贪刀。

后坐：同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前青熊兽有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

连续爪击：每次爪击都会对猎人的位置进行修正，发怒后的这招比较难躲，尽量远离吧。

突进：青熊兽的突进速度很慢，基本普通的移动就能躲过这招。

狩猎要点：

作为猎人最初面对的牙兽种，青熊兽的实力并不强，熟悉后基本是任人鱼肉的对象。它的招式速度都很慢，我们有充裕的时间回避，接着就是攻击的机会，不过要注意它还有不少针对侧面和身后的招式，近身武器最好不要贪刀，而如果是远程武器的话则更没压力了，打一下换一个地方它基本碰不到我们。近身武器主要攻击的位置在下半身，后腿或尾部都可以，很容易就能打出硬直，而远程武器则要打它上半身。青熊兽还有一个特点是很贪吃，当它疲劳时，可以放些麻痹生肉或眠生肉来限制其行动，然后用大威力的攻击对其重创。

狗龙王

弱点属性：火
可破坏部位：头部





毒狗龙王

弱点属性：冰
可破坏部位：头部

眠狗龙王



弱点属性：火
可破坏部位：头部

主要招式

撕咬：分为前咬和侧咬两种，前咬会往前移动一段距离，可以往侧面回避；侧咬则是专门针对两侧的招式，需拉开距离来躲。

甩尾：甩尾必定是顺时针旋转，保持在狗龙王的右侧会比较安全。

撞击：有较明显的准备动作，撞击时向前移动的距离较远，好在狗龙体型不大，能撞击到的范围非常有限。

呼叫：召唤小狗龙，没有攻击性能，是攻击的绝好时机。

喷毒：毒狗龙王的特有招式，毒雾会在空中残留一段时间。

睡眠液体：眠狗龙王的特有招式，睡眠液体呈抛物线落下，所以站在它头的下方反而更安全。

狩猎要点：

狗龙群的首领，行动模式和小狗龙有一定相似之处，不过由于体型更大，威力和判定都更大。毒狗龙王和眠狗龙王分别增加了毒属性和睡眠属性攻击，因为毒雾会在空中残留，或多或少限制了我们的行动，建议尽早破坏其头部的毒囊，这样毒雾就不会残留了，如果还不放心的话可以准备一些解毒药；睡眠液体不会残留，不过落地后会散开，看到它后撤的话就要准备回避了，如果不小心中了可以使用元气ドリンク解除。三种狗龙王还有一个共同特点是会召唤小狗龙，虽然小狗龙的攻击力不高，不过小毒狗龙和小眠狗龙都是会异常属性攻击的，在一对多时中了异常状态会对我们非常不利，所以当小狗龙靠近时还是得处理一下。

水兽



弱点属性：火
可破坏部位：头冠、鬃毛、尾巴

紫水兽

弱点属性：火
可破坏部位：头冠、鬃毛、尾巴

主要招式

二连咬：往前方的连走带咬，共有两次判定，不过不算太大，在水中时这招伴有水流。

爪击：分为左右两种，不过判定都很小，看到它起手时使用回避就能躲过。另外紫水兽的还附带毒属性。

转圈撕咬：反时针180度转圈撕咬，除了撕咬外结束时的甩尾也有攻击判定，在水中时这招伴有水流，不过尾部没有判定。

水弹/毒弹：分为单发和三向两种，水弹带有水属性异常状态，毒弹则会令猎人中毒。注意水弹和毒弹会在地上和水中残留一段时间（毒弹只有陆上版本），碰到的话也会陷入异常状态。当水兽和紫水兽疲劳时使用这招会失败，是攻击的好时机。

下压：直立再用身体下压的招式，判定主要身体前方的一块区域，注意下压的同时还会溅起冲击波，中了冲击波一样会陷入水属性异常状态或中毒。

侧撞：水兽威胁最大的一招，主要是没什么先兆且速度很快，上位水兽使用这招还会有翻滚动作，攻击距离大幅加长。

侧滚：身体往两侧翻滚的招式，具体方向根据猎人所站的位置而定，最好往它身后回避。

突进水弹：边突进边吐水弹，期间还会突然转变方向，通常状态时转变一次，发怒时则增加到两次，由于转变的方向不定，最好专心回避。

突进：有陆地和水中版两种，陆地的基本没威胁，水中的因为速度变快，躲避难度也相应提高。

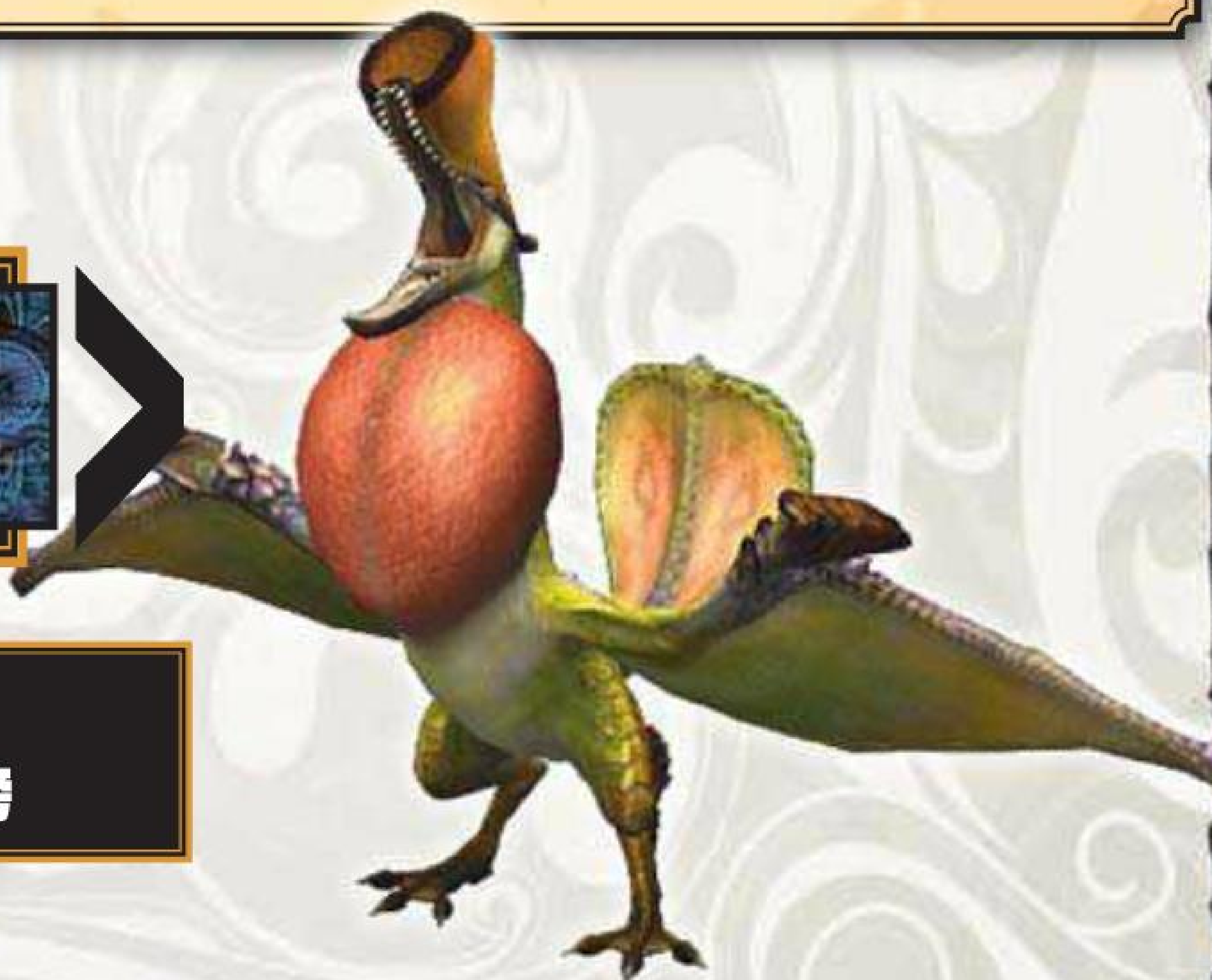
垂直甩尾：水中的专用招式，一般在水兽身下时它才会使用，判定也集中在下半身，往两侧或上方回避即可。

狩猎要点：

猎人面对的第一个海龙种，和《MHP3》不同，本作的水兽是有水中模式的，在水里可以领教到它的真正实力。陆上时水兽的行动缓慢，可攻击的机会很多，要趁这时抓住其出招后的每个硬直给予伤害，因为一旦进入水中它的行动速度就会大幅强化，我们输出也会相应地减少。狩猎时近战武器主要瞄准其颈部的鬃毛来打，这里的伤害吸收最高，不过由于水兽针对前方和侧面的招式很多，当抓不到机会时也可以打伤害吸收次高的尾部，在这里要相对安全些，而远程武器打头或背部。和陆地给人的迟钝印象相反，水中的水兽非常灵活，对于猎人的立回要求也有一定提高，最好保持在其侧面后或后面进行输出。亚种紫水兽就是把水兽水属性招式全部换成了毒属性，而且紫水兽是没有水中模式的，相对来说还比较好对付。

彩鸟

弱点属性：冰
可破坏部位：嘴、翅膀



红彩鸟

弱点属性：冰
可破坏部位：嘴、翅膀

主要招式

突进：彩鸟突进前没有明显的征兆，周旋时最好不要站在它正面。

啄击：前方的连续啄击，防御的话很容易导致破防，没什么必要还是选择回避吧。

甩尾：顺时针甩尾，彩鸟的体型很小，不能往它脚下钻来回避，只能远离或防御，红彩鸟的还带有风压效果。

吐粘液：中了会使属性耐性降低，再被接下来的打火/生电攻击打中的话可能会受到重创，因为粘液主要集中在彩鸟的右边，我们只要往左侧回避就好了。

打火/生电：敲打翅膀前端的火打石产生的火属性攻击，附带火属性异常状态，而红彩鸟则是电属性攻击，附带电属性异常状态。敲打一般持续2～4次，每次还会对目标的方向进行修正，最好是往它的后方回避。

后跳打火/后跳生电：正对猎人时才会使用的招式，后跳的同时打火/生电，速度很快，避免中招的方法同样是不要站在它正面。

演奏：彩鸟的招牌招式，演奏分为几种，短演奏为召唤小怪，摆头演奏为召唤大型怪物，红色音波长演奏为激怒同区域的大型怪物，黄色音波长演奏为使肉质硬化，绿色音波长演奏为回复。将彩鸟的嘴部破坏后演奏时间会加倍。

吼叫：红彩鸟专用招式，发出类似龙吼的高音波令猎人短时间不能行动。

闪光：红彩鸟专用招式，敲击翅膀上的电气石产生闪光令周围的目标晕眩，可以通过防御或飞扑来化解。

狩猎要点：

彩鸟的定位就相当于猎人里的笛手，它会通过演奏来给自己和同区域的其他怪物加有利状态，并且还会召唤小怪和其他大型怪物，所以战斗中一定要全力阻止其演奏，只要不让召唤出其他大型怪物，只剩彩鸟一个就很好对付了。演奏时彩鸟胸部的声囊弱点会突出来，我们可以集中攻击这里打出硬直来中断它的演奏，如果是附加状态的演奏，只要给予声囊一定的伤害还能将有利状态夺过来。怕攻击输出不够的话，使用音爆弹也是一个不错的方法，可以将它炸成硬直。另外狩猎中记得准备一些こやし玉，万一给它演奏成功唤来其他大型怪物，用こやし玉将怪物赶到别的区域去。

土沙龙

弱点属性：水（有泥时）、火（无泥时）
可破坏部位：头、前爪、尾巴



冰碎龙



弱点属性：火（有雪时）、雷（无雪时）
可破坏部位：头、前爪、尾巴

主要招式

头槌：用坚硬的头部叩击地面，同时头上的泥巴或雪也会飞散下来，被泥巴打中会变成泥泞状态，被雪打中则会变成雪人状态，两个的效果都是除了回避以外不能做其他任何行动，需要用消散剂解除。冰碎龙怒了后会连续使用两次，因此躲过了第一次后也不能大意。

甩泥/甩雪：将身上的泥或雪甩下来攻击猎人，同样附带泥泞或雪人状态。甩出来的泥或雪的多少是根据它身上附着的而定的，当它身上没多少时使用这招是绝好的攻击机会。

甩尾：一般为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。冰碎龙和土沙龙不同，有时只会甩一次，接着肯定会接头槌。

狩猎要点：

土沙龙和冰碎龙的弱点都在前爪上，由于比较靠里，选择长枪或铳枪这些打点精确的武器狩猎起来会比较有效率，而且土沙龙和冰碎龙的招式都不算太重，就算挡了后也能较快地进行追击。可破坏部分有头、前爪和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。土沙龙和冰碎龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，要破头推荐使用大锤的蓄力攻击。另外要注意土沙龙和冰碎龙在身上有泥和雪时属性吸收是不同的，土沙龙有泥时水属性伤害高，无泥时则火属性伤害高，冰碎龙有雪时火属性伤害高，无雪时则雷属性伤害高。

侧撞：后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快，只能往它的右侧回避。

突进：蛮牛般的直线型突进，最好往其左侧回避，因为突进结束后的甩尾也有攻击判定，会妨碍反击。

U型突进：冰碎龙独有的招式，因为突进的路线呈U型而得名，突进转向时具有极强的方向修正，往一个方向跑反而容易中招，有盾的武器最好选择防御，没有的话就还是飞扑吧。

滚地：这招不是针对猎人的招式，主要是身上的泥或雪被打掉时，通过这招重新补充，滚地时带有蹭伤害，无刚体的武器攻击会被打断。

铲雪块：同样也是冰碎龙的招式，离猎人较远时才会使用，雪块呈三叉型飞行，附带冰属性异常状态。

灯鱼龙



弱点属性：雷
可破坏部位：提灯、尾巴

主要招式

前咬：前方的判定很大。

二连咬：和水兽一样的招式，灯鱼龙的只有水中版本。

转身咬：转身的同时进行撕咬，主要针对侧面和背面的猎人。

闪光：利用头部的提灯发出闪光，中了的话会晕眩，有盾的武器可以防御，没有的通过飞扑躲避。

甩尾：和水兽类似的招式，不过灯鱼龙的带有麻痹属性。

侧滚：和水兽类似的招式，使用前会把身体鼓起来，由于灯鱼龙的体型很大，导致判定比水兽大不少，比较难躲，只能尽量少站在其侧面。

前滚：同样也是将身体鼓起来翻滚的招式，只在水中使用，速度很快，基本就算看它出招也来不及躲了，所以只能少从它正面发起进攻。

潜伏：灯鱼龙的招牌招式，和地面同化，接着会有各种后续攻击。后续攻击包括了起身咬、垂直起上和吸水，地面只会用第一种，水中则三种都会使用，其中威胁最大的是后面两种。当它在水中使用潜伏的时候可以用音爆弹将其炸出来。

水中突进：和水兽一样的招式。

狩猎要点：

比较有趣的一种怪物，平时灯鱼龙会在水底拟态，用触须装成红色的水草，辨别的方法是它的水草会有水泡冒出。除了直接攻击让它现身外，在它没发现猎人时，可以用钓りカエル在钓鱼点将它钓出水中，陆地上的灯鱼龙比在水中时威胁要小不少，另外它拟态的时候水草是可以剥取的，不过要注意当它现身时会有麻痹属性的攻击判定。灯鱼龙有针对四个方向的招式，而且因为体型大的缘故，攻击判定都不小，躲起来比较困难。比较安全的打法是从下往上攻击其肚子，灯鱼龙针对下方的攻击很少，而且一旦发怒后，它背上会竖起尖刺，从而导致弹刀，所以肚子下方是比较理想的位置。

白兔兽

弱点属性：火
可破坏部位：头



主要招式

爪击：几招爪击基本都和青熊兽的相同。

后坐：和青熊兽一样的招式。

突进：把腹部当作滑板，向猎人高速突进，有时突进完一次后还会转换方向进行第二次甚至第三次突进，一定得在其动作彻底停下后再反击。疲劳时使用这招会摔倒，可趁机攻击。

冰块投掷：通常会滑行到另一侧对猎人投掷冰块，被击中会进入冰属性异常状态。

360度转圈：以当前位置为轴心做圆形漂移，速度较快，可以往其左前方回避。

狩猎要点：

虽然和青熊兽一样都是牙兽种，不过白兔兽的机动性可要高出不少，经常会跑到玩家的视野以外的地方进行攻击，要活用3DS的锁定镜头功能将它常时保持在自己的视野范围内。平时站在白兔兽左前方的一两个身位的位置是比较安全的，不但可以回避掉它招式里威胁最大的360度转圈，还可以避免其使用突进乱跑。攻击的位置方面，打点高的武器能很方便地对其头部的弱点发起攻击，片手和双剑就主攻下半身，待砍倒后再破头。另外在其猫下身子准备使用突进时，可使用音爆弹可将其炸成硬直，不过发怒后无效。

海龙



弱点属性：火
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

白海龙

弱点属性：火、龙
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

主要招式

二连咬：和水兽的一样，由于海龙体型更大，攻击判定也更大。

转圈撕咬：同样也是和水兽的一样的招式，不过在水里时甩尾也有判定，而且因为海龙的体型更大，躲避难度也更高。

侧咬：白海龙专用的专门针对侧面和后面的招式，出招速度非常快，不要长时间待在其脚边和尾巴处。

雷弹：直线型的雷属性攻击，带有雷属性异常状态，在水中时一般会连吐两次。

后退雷弹：白海龙专用招式，边退后变吐雷弹，一般会连续使用三次，很难对它进行追击，注意雷弹着地后还会前进一段距离。

下压：一般只有猎人在其身下时才会使用的招式，移动速度快的武器可往两侧回避，移动慢的武器最好选择防御。

横向吐电：白海龙专用招式，攻击位置主要集中在其右前方，可以往其左边躲避并反击。

狩猎要点：

海龙和水兽的招式和行动模式都比较相近，基本可以看作是水兽的大型版，不过海龙更喜欢待在水里，所以狩猎难度也更高。海龙的弱点在胸部，不过由于水中活动带来的位移很大，不用刻意攻击这里，可以趁其转身时的空挡时间砍上两刀，但要注意转身时前爪有蹭攻击的判定，会打断猎人一般攻击，最好使用有刚体的招式。海龙很少上岸，不过当其耐力不多时多半会逃到地上，所以觉得海里的海龙棘手的话可以多使用能削减耐力的招式来诱使其上岸，当来到陆上后海龙的威胁就会锐减，这时就抓紧机会输出吧。白海龙和海龙相反，主要在陆上活动，所以陆上也非常厉害，近身武器主要注意的是侧咬和放电两招，攻击时切忌贪刀，如果看到它攻击完后不调整位置对付自己的话就多半是要使用这两招了，得赶紧远离或防御。

侧撞：分为陆地和水中两个版本，无论哪个的攻击范围都非常大，而且水中还会使用两连撞，防御完正面后还要转过身再防御一次从背后过来的撞击。

放电：分为大放电和小放电两种，小放电范围很小，可以防御后反击，而大放电在其周围一圈都有判定，而且一般防御不能（需要ガ-ド强化技能），只能远离躲避。海龙的放电只有水中版本，白海龙则追加了陆上的版本。

突进：和水兽的一样的招式，分为陆地和水中两个版本，往两侧回避即可，注意水中的突进带有水流。

旋转突进：水中专用招式，使用前海龙会来回游动寻找攻击目标，决定目标后就卷缩起身体蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避。

垂直甩尾：和水兽一样的水中专用招式，虽然不容易中，但水流的判定容易打断猎人的行动。

雌火龙



弱点属性：雷、龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

樱火龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴



主要招式

撕咬：判定在其左前方，往右侧移动基本很安全，樱火龙的这招带火属性，并有多次判定。

突进：直线型的突进，怒了后会急停转变方向2次。疲劳时使用这招会摔倒，可以上前追击。

火球：第一种是单发飞行的火焰弹，很容易回避；第二种是三连续火焰弹，先从中央开始，再向两侧发射；较麻烦的是第三种，火球喷向前方短距离并产生大爆炸，爆炸范围很广。

空中急袭：低空原地飞行后用脚向猎人扑去的拘束攻击，被击中需要连打按键挣脱，如果用こやし玉就可以立即解除。

甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击，对靠近的猎人通常只有一次攻击判定，防御成功后即可进行反击，此外雌火龙的脚底没有甩尾判定，只有脚的蹭伤，可以用带刚体的招式近身砍上两刀。

倒挂：向正前方垂直360度甩尾空翻，威力高，且带毒属性，使用前会后退两步，这时往横向移动即可，空翻后会待在半空中，在半空中也会用此招。樱火龙的倒挂范围更大，横向移动也不安全，最好拉开距离来躲。

狩猎要点：

雌火龙的招式硬直都比较大，而且针对侧面的招式很少，算是很好讨伐的怪物。平时保持在其右前方一两个身位是比较安全的，火球和撕咬基本可以无视，就算是出招速度快的甩尾也有充足的时间回避或防御。雌火龙最有威胁的攻击是倒挂，不仅威力高且带毒属性，防御不高的话就算中招时还不死，但也很有可能起身后被毒，所以狩猎前准备一些解毒药是很有必要的。樱火龙的主要变化就是撕咬带火以及倒挂强化了攻击范围，撕咬依然是往其右侧回避并反击，新倒挂则没有死角，看到它准备使用就防御或远离吧。

尾槌龙



弱点属性：火
可破坏部位：角、背部、尾巴（需两次）

主要招式

突进：类似土沙龙突进，不过尾槌龙的突进速度要慢不少，有充足的时间躲开。

扫尾：和钢锤龙的扫尾一样，并且体型更大的尾锤龙用起这招来范围自然也更大，来不及远离的时候要马上飞扑。

尾锤砸地：用这招前尾锤龙会先转过身，然后将尾锤砸向目标，只有尾锤的部分有攻击判定，但附带震动效果。

旋转攻击：类似大锤的旋转攻击，后面会接尾部横扫或升空压杀。不过这招启动的速度很慢，可趁这时钻到它身体下方攻击脚部，累积了一定伤害后可将其打倒，疲劳时尾槌龙用这招也会摔倒。

抛尾锤：上面一招的简化版本，直接旋转半圈后像抛链球一样把自己抛出攻击远处的目标，使用远程武器时要特别注意这招。

狩猎要点：

尾锤龙的行动缓慢，并且攻击远距离的招式很少，所以使用远程武器攻略会非常轻松。用远程武器还有一个好处就是可以破背，尾锤龙的背部位置很高，近身武器破背只能砍脚推倒后再砍背，而用弓的话一个曲射就能搞定，破坏了背部尾锤龙的背部弱点也会暴露出来，对接下来的战斗有不小的帮助。最后值得一提的是，当尾锤龙的尾巴破了一次后，如果它使用旋转攻击砸向地面，可以在未拔出尾巴的时候用铁镐挖一次素材。

赤甲兽



弱点属性：水
可破坏部位：背部

主要招式

爪击：和青熊兽的几招爪击相同。

翻滚：赤甲兽的招牌招式，卷成球滚来滚去，有前后翻滚和侧翻滚几个版本，躲过后即可反击。

麻痹液：麻痹属性，范围不算大，很容易就能躲开，并且还可以防御。

压杀：卷成球从空中压向猎人，落点的周围有震动效果。一般在猎人中了麻痹液后有很大机会使用这招。

弹跳：卷成球以Z字型轨迹攻击，需往轨迹以外的地方回避。

舌头攻击：远距离才会用的招式，出招速度快，攻击范围大，弩手需要注意。

臭气攻击：身体放出臭气攻击猎人，被击中后会无法使用需要吃的道具，即使防御也只能防伤害，而无法避免异常状态，只能通过消臭玉或经过一段时间解除。

狩猎要点：

赤甲兽的各种翻滚攻击方式很丰富，无论猎人站在什么方位都有可能被攻击到，因此最好在攻击的同时不断变换自己的站位，让赤甲兽的攻击落空，另外在它在滚动如果遭到攻击的话会摔倒，所以弩手或弓箭手会发挥不小的作用。和同为牙兽种的青熊兽不同，赤甲兽的弱点主要集中在上半身，打点高的武器硬多瞄准这里，打点低的武器则可以集中其后脚，让其失衡倒地后再打弱点。

潜口龙

弱点属性：冰

可破坏部位：嘴里的小舌头、腮、前爪



狩猎要点：

潜口龙相当于陆地版的灯鱼龙，它平时会拟态成沙丘，战斗前需要先从混淆视线的沙丘中找到潜口龙的正体，有烟尘喷出那个就是。潜口龙普通状态时的弱点在腮和嘴巴里，嘴巴里可以交给远程武器，在它使用突进和沙吐息等需要张嘴的招式时都是不错的攻击机会，近身武器除了打腮外，等它发怒后还可以打追加的鼻子弱点。另外大爆弹对有潜口龙特效，让它把爆弹吃下去能把它炸成硬直，让它吃爆弹的方法有两种，一是它使用突进的时候，在突进的路线上放置大爆弹，这样它经过的时候就会吃下去，另一种需要借助音爆弹，音爆弹可以吸引潜行的潜口龙使用垂直起上，所以我们只要在它潜行时，先在地上放置爆弹，再对着爆弹的位置扔音爆弹，这样它使用垂直起上的时候就会把大爆弹给吞了。潜口龙被炸成硬直后还没结束，这时收刀接近它会出现钓鱼指令，接着连打A键能把它从沙子里钓出来，是非常好的攻击机会。不过要注意如果没来得及把它钓出来，等它从硬直恢复过来后就会立刻反击，还有就是爆弹战术每成功一次，后面就需要让它多吞一个爆弹才能起效。

主要招式

沙吐息：先露出头部吞食沙子，之后喷攻击猎人，喷射期间还会根据目标的位置进修正，可以绕到它侧面或背面躲避。疲劳时招会失败。

喷沙：用腮排出体内的沙子，判定主要体的后方，需要远离躲避。

突进：一共会往返几次，每次都有很向修正，接近目标后还会突然加速，最好来躲。突进完毕后有一小段硬直时间，是好时机。

飞扑：突然从沙中跃出攻击目标，然后失在沙里，出招速度非常快，如果看到它在边徘徊就要小心这招了。

垂直起上：另一种从沙子里攻击目标的比上一招伤害更大，攻击前地面会有烟尘喷以以此判断出潜口龙大致的位置，接着就不这个范围了。



迅龙

弱点属性：火、雷
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

主要招式

前咬：针对前方近距离的招式，比较少用，而且伤害也不算高。

甩尾：相比上一招，迅龙正对猎人时更多使用的还是这招，小跳后用它的尾巴向前方横扫，范围很广，需要往其攻击方向的另一侧回避，熟练的猎人也可以用翻滚的无敌时间直接滚掉，这样能争取到更多的反击时间。

空翻砸尾：跳起后用尾巴砸向猎人，攻击力高，防御也会造成长时间硬直，发动前会有一个威吓动作，看到就要往左右回避了。砸尾后有会2～3秒的硬直时间，这时是断尾的好时机。

刃翼扑杀：用刃翼对猎人进行扑杀攻击，蓄力动作后会进行连续扑杀，发怒后最多可达四次，最后有可追击的硬直时间。

尾棘投掷：飞行道具类攻击，攻击的位置比较随机，不过只要接近迅龙大多数都可无视。

半回转攻击：类似甩尾的半圆型攻击，速度比扫尾更快，比较难躲，不过依然可以用翻滚的无敌时间直接滚掉。

狩猎要点：

迅龙的一大特点就是快，喜欢东奔西窜，从各个方向袭击猎人，不过快归快，它的招式同时还有不少硬直，只要熟悉每招的性能，还是很好对付的，同时因为经常跳来跳去缘故，迅龙耐力也比一般怪物消耗要快，没打多久就会疲劳，疲劳时招式的硬直时间也更多。迅龙的弱点在头部，掌握了用翻滚的无敌时间躲甩尾和半回转攻击的技巧后还是有比较多的攻击机会的，如果它使用扑杀或砸尾则可以趁机砍砍尾巴，因为尾巴需要破坏两段才能完全断掉。音爆弹对迅龙也有效，在其准备蓄力准备使用扑杀时使用能炸出硬直，不过当其恢复过来后就会马上发怒。

雄火龙



弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

苍火龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴



主要招式

突进：和雌火龙一样的突进，横向回避可躲过。

火球：和雌火龙的不同，只有一发的直线型，不过有空中的版本，侧面接近后可反击。

后跳火球：后跳腾空后并同时吐出火球，起跳的时候会对目标做出方向修正，站在脚下的时候有很大几率中招。发怒的吼叫后必定接这招。

空中撕咬：滞空时使用的招式，一般针对其正下方的猎人，发动速度不快，威力也一般，不过苍火龙的带火属性。

滑翔：相当于空中突进，方向修正较小，横向回避就能躲开，但要注意滑翔路线两边会有风压效果。

空中急袭：和雌火龙一样的拘束攻击，需连打按键挣脱，或使用こやし玉。

甩尾：和雌火龙一样的二段甩尾，只有尾巴有攻击判定，所以来不及远离时可以钻到它身体下方，断尾后攻击范围会变小。

升空三连火球：垂直升空后对目标进行三连火球攻击，影子下方是安全地带。

空中爪击：垂直升空后除了有三连火球外，有时也会使用这招，中了的话是中毒加气绝。

狩猎要点：

雄火龙比起雌火龙更喜欢在空中行动，低空时它会做出各种盘旋动作，然后用火球、空中急袭和滑翔发起进攻，很难进行追击。对付升空的雄火龙，比较好的方法就是集中攻击它一个部位，打出硬直后可它就会摔下来，此时是攻击的好时机，如果不想麻烦，可以准备些闪光玉，它空中中闪光后也有一样的效果。苍火龙主要的变化在于盘旋的动作更加多样且频繁，一定得用锁定镜头紧盯着它，不要被它绕到看不见的地方而中招。

毒怪龙



弱点属性：火
可破坏部位：头部、腹部、尾端

电怪龙

弱点属性：水
可破坏部位：头部、腹部、尾端

主要招式

伸缩攻击：伸长头部或尾巴对猎人攻击，共有左右两次判定。

突进：突进的速度很慢，几乎构不成威胁。

头顶攻击：毒怪龙和电怪龙喜欢爬到洞窟上方对猎人展开攻击，突然落下和吸血的攻击范围都不小，当怪龙在猎人头顶时，一定要远离地上的影子。另外它们还会在天花板上喷毒或吐电，往一个方向移动即可回避。

喷毒：有三种喷毒的方式，第一种是直接吐出一团毒烟，并在地面上持续一段时间；第二种是后跳的同时吐出毒气，站在怪龙正面进行攻击的猎人很容易中招；第三种是身体周围爆发毒气，出招速度较快，不能防御，看到准备动作后要立即远离。

放电：毒怪龙喷毒的电属性版。

生蛋：会生出各种类型的蛋，生出普通的蛋会孵化出小怪龙，它们会依附在猎人身上吸血，可通过翻滚摆脱；生出毒蛋则一段时间后会爆炸，被命中后会中毒；电怪龙则会生出电蛋，被命中后会被麻痹一段时间。

地上拘束攻击：电怪龙的专用招式，向前小跳一段距离的拘束攻击，速度不快，基本很难中。

狩猎要点：

栖息在冻土洞穴中的怪异飞龙种，会吸附在墙壁和天花板上对猎人发起进攻。对付毒怪龙和电怪龙时一定要小心异常状态攻击，在面对毒怪龙时最好事先携带解毒药，否则回复药的消耗会高出不少，而电怪龙的情况则需要ウチケシの实，用来解除电属性攻击带来的电属性异常状态，防止晕眩几率的提高。注意毒怪龙通常状态和发怒时弱点是不同的，通常状态时要攻击它的头部，发怒后则要打尾部。电怪龙的招式和肉质变化都和毒怪龙差不多，只是将毒属性攻击换成了电属性，并追加了一招地面的拘束攻击，按照同样的方法对付即可。

冰牙龙

弱点属性：火
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴



风牙龙

弱点属性：冰
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴

主要招式

突进：小跑的突进，突进速度非常快，要及时横向回避或防御。

吐息：地上和空中时都会，吐息着地后会留下龙卷，碰到龙卷也会受伤，而且风牙龙的龙卷残留时间更长。疲劳时使用这招会失败。

甩尾：类似迅龙的甩尾，附带冰属性异常状态，可以往另一侧回避并反击，断尾后冰属性消失。

侧撞：近距离时经常使用的招式，发动前会先用小跳调整方向把侧面对着目标，可以往头部正前方移动并反击，但要注意风牙龙有时会二连撞。

空中扑杀：腾空后扑向目标，整个身体都有攻击判定，横向移动可躲过。

空中翼斩：攻击力和范围比扑杀更大，附近有墙壁的话还会利用墙壁反弹，同样是横向移动回避，或者站在它影子下方。

空中旋转翼斩：风牙龙的专用招式，利用吐息留下的龙卷升空，再对地面的目标实施打击，多人狩猎时这招不好判断攻击目标，要随时做好防御或飞扑的准备，攻击完毕后风牙龙会做出威吓动作，可以趁这时反击。

狩猎要点：

冰牙龙和迅龙很相似，都是以速度见长，不过弱点也一样，那就是耐力消耗很快，虽然一开始会被它连续不断攻击搞得透不过气，不过只要周旋一会它就会进入疲劳状态，动作招式的空隙也会变多，这时就轮到我们反击了。这里推荐用长枪或铳枪进行防御反击打法，因为冰牙龙招式都不重，防御后的硬直很少，有足够的时间进行反击，特别是长枪，几乎它的任何招式都可以用反击刺化解。另外冰牙龙的部分攻击带有雪人和冰属性异常状态，最好准备好消散剂和ウチケシの实以防万一，而风牙龙则没有这层担忧。

水龙



弱点属性：雷、火
可破坏部位：头部、背鳍、翼

主要招式

突进：有陆上和水中两个版本，水中带有水流。

侧撞：陆上专用招式，判定非常大。

水流喷射：有竖向和横向两种，往对应的垂直方向躲避即可。

甩尾：有陆上和水中两个版本，在其正下方比较安全。

尾巴叩击：水中专用招式，使用时有一个翻滚准备动作，这时可以往横向回避。

飞跃叩击：水中专用招式，跃出水面后再砸下来，攻击力非常高。

狩猎要点：

旧版本的水龙在加入了水中模式后于本作重新登场，真正成为了“水龙”。陆上时水龙和以前变化不大，近身武器站在其肚子正下方可以无视大部分招式，要注意的只有侧撞，不能防的武器尽量不要贪刀，待其转身完后就要准备回避了。水中的水龙就如成语“如鱼得水”那样增强了不少，狩猎时尽量不要和它同一个高度，否则甩尾、突进和尾巴叩击几招会把你打得找不着北，保持在其斜下方攻击肚子的弱点是比较安全的。另外钓りカエル和音爆弹对水龙依然有效，钓りカエル在它未发现猎人时可以在钓鱼点使用将它钓出水中，音爆弹在水中使用能造成短暂硬直。

爆锤龙



弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（需两次）

钢锤龙

弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（需两次）

主要招式

下颚砸地：爆锤龙最常用的近身攻击，分轻攻击和重攻击两种，轻攻击一般为四连发，不过判定只有一次，挡了一次后就可反击了。重攻击有较长的准备动作，不过攻击力和范围都更高，而且带地震效果。

甩尾：虽然甩尾本身性能一般，不过麻烦在于甩尾的同时还会抛出几个火药岩，留在场上的火药岩会随着时间经过或受到冲击爆炸。而钢锤龙版的则更麻烦，火药岩不但会释放臭气，钢锤龙还会在抛出火药岩后马上用下颚引爆。

狩猎要点：

爆锤龙最喜欢用其下颚进行砸地攻击，而且这里的肉质非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，但只要能成功破头，其头部弱点也会随之暴露出来，所以推荐用不会弹刀的招式集中攻击其头部，如大锤的大地一击、旋律强化过的狩猎笛、斩击斧的剑模式和铳枪的炮击等，破了头后就比较好打了。不准备破头的话，就得攻击腹部的弱点，不过大部分武器能绕到这里的机会不多，就算得手了还得提防气体攻击，难度会高出不少。

车轮攻击：将身体卷成一圈的车轮状的攻击，速度一般，分直线和圆轨迹两种，前者与猎人距离较远时使用，后者中近距离。直线的车轮攻击很容易回避，圆轨迹的只要离开爆锤龙一段距离即可。在火山6区还可以见到这招的全区域版，不过很难命中就是。当爆锤龙疲劳时使用这招会摔倒，这时是攻击的好机会。

喷气攻击：释放出各种气体，身体一周都有判定。普通爆锤龙分眠气和焰气两种，亚种则为臭气与焰气。避免无法使用回复道具，最好带上消臭玉。

炎戈龙

弱点属性：水
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、胸、背鳍、尾巴



冻戈龙

弱点属性：火
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、背鳍、尾巴

主要招式

突进：先退后几步再往目标的方向滑行，滑行的时候会根据目标的移动方向进行轨道修正，但修正只有一次，所以等它快接近时再往反方向跑会比较容易躲过。

啄击：用嘴连续啄击地面，多次判定，中了第一下后很容易在起身的时候中后续的几下。另外这次增加了只啄一次的版本。

侧撞：和水兽的侧撞类似，冻戈龙的还会连续使用两次，攻击距离更长。

喷射：一般为直线型，基本是给我们攻击的时间，冻戈龙增加了扫射版本，来不及跑到它身下的安全位置的话就飞扑吧。疲劳时使用这招会失败。

转圈撕咬：也和水兽的一样，开头时的攻击判定在头部，结束在尾巴。

钻地：潜行前的准备招式，等它完全进入地下后可以用音爆弹炸起来，但注意怒的时候是无效的。

潜行：潜入地中后上窜下窜向猎人发起进攻，追向性很强，得不断横向移动来躲避。

起上：分为直接起上和喷射起上两种，直接起上落地时会带震动效果，喷射起上会先露出半截身体使用360度扫射，只有在它身体下方才能免于中招。

狩猎要点：

炎戈龙全身都被熔岩覆盖，它长时间待在非岩浆地带时会使身上的熔岩硬化，导致近身攻击弹刀，只有它进入岩浆地带或使用过钻地攻击后熔岩才会因热度软化，近身攻击才能砍得进去，可以趁这个时候集中攻击它身上的几个熔岩部位，把熔岩破坏掉后也就不用担心弹刀问题了。而冻戈龙则和炎戈龙相反，它全身覆盖着冰雪，潜入地中后，身上除了胸部以外的部位都会结冰，这时攻击会弹刀，只有等它在地上待了一阵，冰雪融化后才能砍得进去。另外如果队伍里有用铳枪的猎人，铳枪的炮击也能让熔岩软化和冰雪融化，这样就不那么被动了。

角龙

弱点属性：冰

可破坏部位：双角、尾巴

黑角龙

弱点属性：冰

可破坏部位：双角、尾巴



主要招式

钻地：钻地后有两种攻击方式，一种是垂直的起上攻击，另一种是从远处的飞扑，判断的方法是后者地面有尘埃扬起。

突进：直线型的冲撞攻击，速度较快，往两侧回避。

摆尾：一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，所以从右后侧接近依然是有攻击机会的。

甩尾：类似火龙的顺时针甩尾，角龙的尾巴长，想及时远离攻击范围不容易，不过其体型也大，所以胯下是相对较安全的。，

侧撞：近距离时最有威胁的一招，出招速度很快，和其缠斗时不贪刀是比较明智的。

挑飞：向前方范围进行1～2次挑飞攻击，这招攻击范围和攻击力都非常大，往左脚移动会比较安全，但要注意尾巴也有攻击判定。

狩猎要点：

虽说是飞龙种，但角龙却喜欢在地里活动，经常潜入地中向猎人发起攻击。角龙潜地后可以使用音爆弹将其炸出地面，这时会有一段较长的硬直，可趁此机会猛攻，不过音爆弹对发怒后的角龙无效，这时它钻地的话就要以其下潜的位置为中心作圆周移动来躲避之后的垂直起上攻击，而如果是飞扑的话，则要离得越远越好。除了钻地攻击外，角龙的突进也很厉害，如果想省事的话可以利用一下砂原区域8的蚁冢和区域9的柱子，引它撞上去它就会被卡住，这时就可以攻击尾巴的弱点了。

碎龙



弱点属性：水
可破坏部位：头部、前爪、尾巴

主要招式

瞬间转向：利用前爪做速度极快的半圆形移动，接下来有可能接下面两招。

前爪横殴：单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，比较难反击。

前爪砸地：未怒时一般只砸一只爪，可以往另一只爪的方向回避并反击，怒了后会砸两只爪。

甩尾：碎龙最没威胁性的招式，可马上接近反击。

突进：边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。

黏菌补充：通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机，远距离时一般会接下面一招。

跳跃压杀：远距离补充完黏菌后很大可能就会用这招，直接从远处跳过来压杀，威力、速度和判定都非常恐怖，所以当看到它远距离补充黏菌时也不能掉以轻心，一定得保持横向移动来提防这招。

地面爆破（范围型）：将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点，不过爆炸点很密集，想寻找中间的间隙来躲过这招几乎是不可能的，所以看到它使用这招时走得快的武器还是远离爆炸范围吧，走得慢的武器就直接防御。

地面爆破（直线型）：将头插入地里向前方掀起爆风，攻击轨迹看上去像直线，实际上是扇形扩散的，移动慢的武器最好对着攻击轨迹防御，否则很可能被波及。

狩猎要点：

本作的印像怪物，虽然和土沙龙同为兽龙种，不过动作却快上不少，而且会到处沾黏菌，是一个相当难对付的家伙。当碎龙的前爪上有黏菌时，用前爪砸地的招式都会在地上留下黏菌，黏菌会随着时间慢慢变色，当变成红色时就表示要爆炸了。被带有黏菌的前爪攻击到或者碰到地上留下的黏菌的话，自己身上也会沾到黏菌，同样经过一定时间黏菌就会爆炸，而且这时再被有黏菌的地方打到还会直接爆炸，得通过翻滚3次或使用消臭玉来解除。怒了后的碎龙则更难缠，本来在地上留下黏菌的攻击都会直接爆炸，立回时得更加小心。

雷狼龙



弱点属性：冰
可破坏部位：角、前爪、背棘、尾巴

主要招式

撞击：近距离常用招式之一，后撤一步对目标发动撞击，距离短但速度很快，往其尾部的方向移动不容易中招。

连续拍击：常用招式二，用巨大的前爪连续对目标发动拍击，躲避这招最好不要用飞扑，这样反而容易中招，看它举起前爪后，使用普通的翻滚回避即可躲过。

蓄电：一共会蓄几次，期间雷狼龙的状态会按通常→带电→超带电逐步转变，从带电到超带电的蓄电完成时自身周围会释放出有攻击判定的电流。雷狼龙变成超带电状态后也还会蓄电，虽然状态不会继续提升，但蓄电时一定范围内出现落雷，相当于全体攻击。阻止蓄电的方法很简单，就是全力进攻把它打出硬直。

电球：电球的飞行轨迹不是直线，但速度不快，看清楚飞行方向后可往反方向回避。

旋转升空：360度旋转并跳向空中，前方大范围有攻击判定，没被打中的话可以在它落地后蹭几刀。

尾巴拍击：当背对猎人时才会使用的招式，前冲一步后后空翻将尾巴砸向目标，除了尾巴外身体也有攻击判定，可横向回避。

撕咬：雷狼龙的撕咬是拘束攻击，出招前会有嚎叫的动作，比较好回避。

空中压杀：超带电状态才有的攻击，腾空后用背棘砸向目标，出招速度快且攻击力很高，弓手和弩手要特别小心这招。

狩猎要点：

雷狼龙最大的特点就是会通过蓄电改变自身的状态，进入超带电状态后招式性能和行动速度都大幅提升，可以说超带电状态才是它发挥百分百实力的时候。不想面对超带电状态的话，可以在它蓄电的时候集中攻击头部和后腿的弱点，打出硬直即可中断蓄电，当然就算进入超带电状态也不用太担心，这期间只要打出两次硬直就可以把它打回原形。不过超带电状态对猎人来说也不是只有坏处的，因为打消超带电状态时雷狼龙会落下掉落物，挖掉落物有几率能挖到逆鳞或碧玉这样的珍稀素材，所以要轻松讨伐还是要珍稀素材就看个人了。另外还要注意的一点是，麻痹陷阱会帮助雷狼龙提升蓄电阶段，还有超带电状态时麻痹陷阱是无效的，要使用陷阱的话最好使用落穴。

峰山龙

弱点属性：龙、冰
可破坏部位：牙、背的两个弱点、前爪



狩猎要点：

任务分为上下两个部分，第一部分为追逐战，峰山龙会出现在船的左右两侧，我们要做的就是利用船上各种设施来保护击龙船，因为如果船被破坏任务也会失失败。任务开始后猎人会先出现在船舱里，记得把蓝色箱子里的补给品都拿了，特别是“バリスタ用束缚弹”，因为一旦登上甲板就无法自由进出船舱。船上可利用的设施有发射器、大炮、大铜锣、击龙枪，发射器主要用来发射バリスタ弹，可以在船头两个楼梯之间的地方收集，而大炮的炮弹在船尾。大铜锣主要是取消峰山龙的攻击用的，如果发现它要近距离攻击船体，可以通过按下甲板中间的按钮敲响大铜锣来震慑住它，同样作用的还有之前拿的バリスタ用束缚弹，用发射器发射后可暂时限制住它的行动。击龙枪用在第一部分的后段，当峰山龙从船头的方向发起攻击时，可以用击龙枪给予它重创。另外当峰山龙靠近船的两侧时，如果船边出现红色的箭头，就表示可以登上峰山龙的后背了，在它背上我们可以放置巨龙爆弹、挖矿，又或是攻击它两个和其他地方颜色不一样的弱点。当累积足够的伤害后，就会自动进入第二部分。

第二部分峰山龙会慢慢往击龙船的方向爬，我们可以继续用船上的设施攻击，又或是直接上前近身搏斗。近距离攻击的猎人主要攻击其腹部弱点，不过此前可以先把两个前脚给破了。利用设施的猎人则主要用バリスタ弹攻击会弹刀的牙，争取破牙。杀死峰山龙后可以挖8次，头和身体各4次，另外在第二部分的战斗中如果把峰山龙打成倒地硬直，还可以在它的嘴里挖2次素材，但要注意抓紧时间，否则等峰山龙恢复过来的时候会给予嘴里的猎人巨大伤害。

恐暴龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头（需两次）、尾巴



主要招式

侧撞：攻击判定相当大的侧撞，出招前会后退一段距离，可趁这时拉开距离回避。

甩尾：和土沙龙类似的招式，不过判定更大。

旋转撕咬：离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御。

连续撕咬：边前进边左右撕咬，一般持续3次，发怒后有时会增加到5次。

转身撕咬：疲劳状态时才会使用的招式，通常针对其背面的猎人。

石块攻击：远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。

踩脚：攻击判定范围很小，但是附带震动范围很大，最好防御后再反击。

跳跃压杀：恐暴龙的拘束攻击，发动速度很快，但判定一般，同样附带震动效果。

龙吐息：只有发怒时才会使用，对前方一定范围进行扫射，有后退吐和前进吐两个版本，后退的版本比较难反击，这时还是专心回避好了。

狩猎要点：

恐暴龙的弱点在头部和腹部，由于头部很小，没有必要的话还是以攻击腹部为主，推荐使用长枪的防守反击打法，它的大部分招式都可用反击刺化解，在脚下作业基本很安全。恐暴龙还有一个特点是耐力消耗非常快，战斗开始没多久就会进入疲劳状态，利用这点我们可以带点陷阱和闪光玉来提高狩猎效率，不过要注意的是疲劳状态下恐暴龙流的口水会造成防御下降效果，被它咬到或碰到它的嘴巴都会无一例外中招。另外恐暴龙的食欲非常大，经常要进食来维持耐力，所以毒生肉和麻痹生肉也可以适当带点，就算是战斗中它也会毫不犹豫地吃下去。

大海龙



弱点属性：龙

可破坏部位：角、胡须、背、尾巴

主要招式

二连咬：和海龙一样的招式，不过大海龙版的速度要慢一些，比较容易回避。

转圈撕咬：同样也是和海龙的一样的招式，不过在水里时甩尾也有判定，而且因为海龙的体型更大，躲避难度也更高。

水流喷射：分为前方直线型和前方斜下型两种，分辨方法是前者在吸水时头部基本不会动，后者则会翻个筋斗后头部上仰，横向移动就能躲过。

顶部水流喷射：游到区域的顶部向下方的猎人进行水流喷射攻击，非常难躲，最好是在其准备上游时用击龙枪阻止（方法参考要点部分）。

侧撞：判定非常大，不过出招前有准备动作，可以趁这时躲避或架好盾防御。

突进：和海龙一样的招式，虽然横向移动也能躲，不过大海龙这招的判定很大，选择直接防御会安全一点。



旋转突进：和海龙版的一样，先来回游动寻找攻击目标，决定目标后就卷缩起身体蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避或防御。

垂直甩尾：和海龙的一样，判定主要在下半身，集中攻击上半身基本不容易中。

狩猎要点：

大海龙可以看作是水中版的老山龙，在区域1和区域2时它会无视猎人自顾自地移动，这时可以上前攻击，但要注意游动时其摆动的鳍和尾部都有攻击判定，要避免接近这两个地方，如果嫌躲避这两个地方太麻烦，也可以一开始就集中攻击大海龙的胡须部分，只要把胡须部分破坏这两个地方的攻击判定也会消失。大海龙游到区域3后就会正式和猎人展开对决，这里有着许多对大型龙的攻击设备，バリスタ弹发射器可以用来破坏弹刀的角，击龙枪则是在其上游准备顶部水流喷射时使用，时机是当它不顾猎人从区域底部慢慢往区域的上方移动时，看到它接近击龙枪后启动就能给予其巨大伤害。

煌黑龙



地上弱点属性：冰、水
空中弱点属性：龙、火
可破坏部位：角（需两次）、前爪、翅膀、尾巴

地上主要招式

突进：附带龙属性的突进，在即将到达目标身前时会急停使用角顶，往它的右边回避即可。

爪击：和炎王龙的转身爪击类似，转身的幅度很大，甚至可以攻击到后方的目标，需要远离或防御。

角顶：前方大范围角顶，左右各一次。

火焰吐息：火焰的喷射距离虽然不远，不过着地后还会留下火龙卷，范围很大，需翻滚躲避，另外煌黑龙使用这招时也是攻击的好时机。

后跳火焰吐息：后跳的同时使用火焰吐息，回避与攻击一体的招式，基本没机会反击，专心回避火焰就好了。

落雷：分为前方范围自身周围两种，都是远离回避。

扫尾：和炎王龙的扫尾类似，左右各一次，来不及远离就钻到它身体下面。

后跳扑杀：突然腾空并扑向地面，一般有猎人在它身体下方时会使用，由于发动的速度非常快，在它身体下方攻击时要多转换位置来防备这招。

回转升空：使用后会切换为空中模式，回转带有攻击判定，看到煌黑龙角上突然缠绕着电光的话就要远离了。

狩猎要点：

煌黑龙的行动模式和以前《MHP2G》炎王龙、钢龙等古龙种差不多，不过招式更丰富，而且招式的间隙也更小，不是很好对付，建议使用大锤，在其每次转身时打头。由于煌黑龙会各种属性攻击，用来消属性异常状态的一定要带上，这里也顺便说一下每种异常状态的负面效果，火为体力不断减少、冰为耐力消耗增加、雷为晕眩的几率增加、龙为武器的属性消失、煌黑龙惟一不会的水为耐力回复速度减慢。另外本作中打煌黑了的场地除了两个用来卡角的高台外，还增加了バリスタ弹发射器以及拘束弹发射器，バリスタ弹可以在一旁的采集点挖到，拘束弹发射器需要经过一定时间才能使用，可以将飞行中的煌黑龙拉到地面来。

空中主要招式

滑翔：类似钢龙的滑翔，但带有雷属性。

扑杀：空中对猎人进行扑杀，带有雷属性，有时会连续使用，需翻滚回避。

落雷：分定点和追踪两种，定点是在煌黑龙自身周围，追踪的和麒麟的追踪落雷类似，看到地上闪光后回避即可。

吹雪：类似钢龙的空中风吐息扫射，不过中了后是雪人状态。

冰吐息：和吹雪不同，这招中了后是冰属性异常状态。

落冰：使用前煌黑龙会先飞到高空，再用吐息制造冰块攻击场地内的所有目标，可看地上的影子进行回避。

甩尾：当有猎人位于其身体下方就会使用，没有太好的回避方法，能防御的话尽量防御。



因为玩惯了“《MHP》系列”，玩本作自然是各种不习惯，首先是屏幕太小，地图和道具图标看得很费劲，玩不久眼睛就坚持不住了。手感就更不用说了，开始A+X死活按不出来，玩《MH》的玩家都知道这两个键意味着什么，最后只能换个手势才出得来，但用这个手势玩久了手又会累，真的是很纠结。





METAL MAX ReLOADED

メタルマックス2：リローデッド

以3代引擎重制的《重装机兵2》可谓诚意十足，不但较原版和前作做出了许多调整和改动，大量的新增要素和支线任务也令游戏的内容格外丰富。由于系列的自由度一向很高，后文攻略中的流程顺序仅供参考。各个通缉怪物的资料是按照出没地点平均地穿插在攻略中的，除了主线相关的几个BOSS外，其他的悬赏怪物并不要求第一时间击破，玩家可以参看BOSS的等级和体力，根据自己队伍的实力水平酌情挑战。本文通缉怪物的体力全部为笔者自行测试计算得出的，如有误差还请谅解。

文 苍穹　美编 Juxi

重装机兵2 重装上阵

メタルマックス2 リロ－デッド

角川Games	RPG	2011年12月8日	
日版	1人	512Mb	6090日元
无对应周边			

NDS

系统介绍

角色相关

能力&装备





角色能力界面的各个项目作用如下：

LV：角色等级，不同特技的习得对等级有一定要求。

HP：即生命值，降为0时角色死亡。

EXP：经验值，注意副职业的经验值并不在此显示。

レベルアップまであと：离下次升级所需的经验值。

战斗LV：战斗等级，影响白刃作战时的战斗力。

运转LV：驾驶等级，影响乘车作战时的战斗力。

わんりょく：腕力，影响角色攻击力。

たいりょく：体力，影响角色守备力。

すばやさ：速度，影响战斗时的行动顺序。

男らしさ：人类专有项目，数值为正时越大、表示男子气概越强，数值为负时越小、表示女性气质越佳。

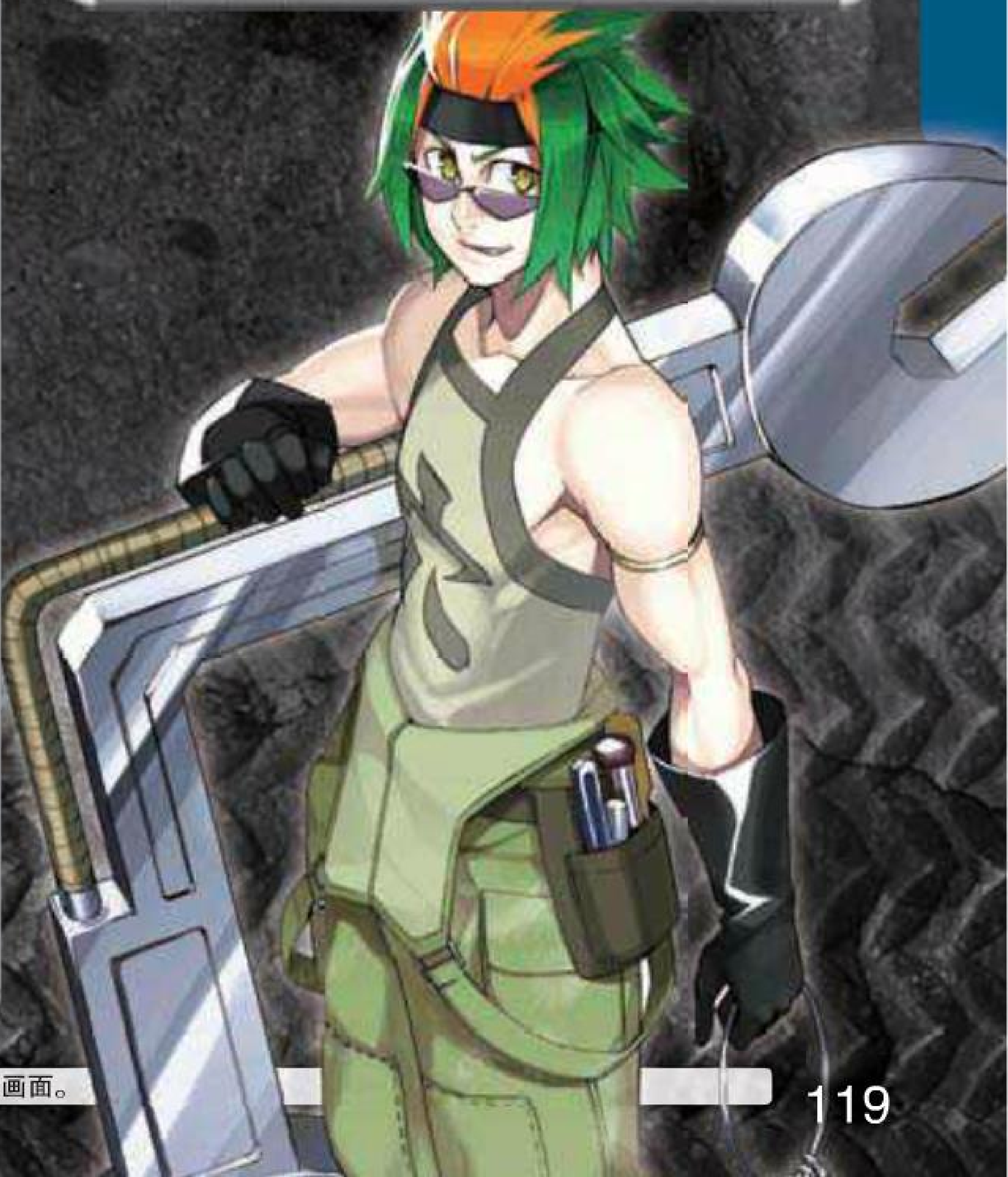
毛づや：战斗犬或食金虫专有项目，表示毛发光泽度。

キズあと：伤痕，每死亡一次增加1。

每名角色能够装备3种武器，“武器本身的攻击力+角色的腕力”得出最终攻击力，在战斗中可以即时切换不同的武器。防具分为头（あたま）、体（からだ）、腕（うで）、足（あし）、饰品（アクセ）5个部分，“全部防具的守备力+角色的体力”得出最终守备力。部分防具还会影响速度、男子气概和画面右下方的6种属性抗力。

职业&特技

3代的职业和特技系统得到了沿用，而且主人公也可以自由选择职业或性别。本作中共有6种人类职业和2种非人类同伴，不同职业的特技和成长倾向有所差异，所能装备的武器、防具也不尽相同。值得注意的是3种类型特技的使用限制，“人类”只能在非乘车状态下使用；“机车”能在骑机车和非乘车状态下使用；“战车”则能在乘坐战车或机车时使用。6种职业皆有的特技为“男气パンチ/パンチラキック”，分别为男/女性习得，“男らしさ”数值对其有直接影响。特技的使用次数随着角色等级的上升会有所增加，部分效果也会随等级的提升而强化。



TIPS 游戏中同时按下L+R+SELECT+START为复位功能，迅速返回标题画面。



猎人（ハンター）

全称为“怪物猎人”，是《重装机兵》世界中的核心职业，他们对于怪物有着充分的了解，并且能够最大限度地发挥战车的威力。猎人的能力成长较为均衡，运转等级成长是全职业中最高的。“获物の匂い”和“ハンターズアイ”都是在平时的战斗中极为有用的辅助型特技，而“囮よせ”在猎杀挑战时更是不可或缺的，“电光石火”和“全门发射”则是战车战中强有力的攻击手段。

特技名称	类型	习得等级	作用
获物の匂い	移动	3	通过嗅觉瞬间判断出该场所附近出没的怪物种类与等级
ねらいうち	战车	7	察觉并攻击敌人的弱点，容易发生会心一击
电光石火	战车	10	用战车搭载的兵器进行连续攻击，等级提升后可以连续攻击3次
ハンターズアイ	自动	15	身经百战的猎人能运用经验和直觉，看破怪物的各种情报（选择攻击目标时可以看到金钱、经验和属性抵抗力）
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
囮よせ	移动	25	以自己作诱饵，把目标怪物引诱到同伴身边（有一定几率引错怪物或受到攻击）
ハンターマジック	自动	30	迅速跳出战车用人类武器展开攻击或使用道具，再迅速回到车内
ゴーストドリフト	战车	40	集中精神驾驶战车，用神乎其技的漂移躲开敌人的攻击
全门发射	战车	55	用战车搭载的所有兵器，在1回合内全部发射进行攻击



机械师（メカニック）

掌握了关于机械的全部知识，能够修理战车及各个部件，身为整备专家也具有一定的驾驶能力。机械师的运转等级成长尚佳，不过缺乏战车类特技的辅助，需要靠副职业来弥补。平时在冒险的途中想要修理战车，必须要掌握“破损修理”和“大破修理”；“ゆるめる”和“解体”对于机械系怪物或敌方战车是致命的；“タイル命”和“最も危険な修理”则是战车持久战的有力保障。

特技名称	类型	习得等级	作用
破损修理	修理	1	使用修理道具维修破损的战车部件（需消耗“修理キット”）
ゆるめる	人类	5	令机械系怪物或敌战车的螺丝松动，使其防御力大幅下降
スパナ乱舞	人类	10	挥舞巨大扳手展开攻击，能给机械系怪物或敌战车造成较大伤害
ヤバイ修理	修理	15	不使用修理道具，仅凭自己的技术和直觉维修（有一定几率失败甚至令损坏更加严重）
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
タイル命	战车	25	在战斗中跳下战车，使用装甲片包补充战车的SP
最も危険な修理	修理	30	在战斗中跳下战车，用修理道具维修破损的战车部件（需消耗“修理キット”）
大破修理	修理	40	使用修理道具维修大破的战车部件（需消耗“修理キット”）
解体	人类	50	随意改动机械系怪物或敌战车的螺丝和配线，实现瞬杀



战士（ソルジャー）

擅长使用武器作战的白刃战专家，但不擅长驾驶战车。战士的战斗等级和腕力、体力成长都很出色，本身就可以装备多种武器，“武器知识”能把它们的威力发挥到极致，装备强力武器使用“ダブルアタック”或“ぶっぱなす”后伤害极为可观，“人间パトリオット”相当于战车的迎击特性。值得注意的是，战士的绝大部分特技在骑车状态下也可以使用，因此机车是其绝佳的载具之选。

特技名称	类型	习得等级	作用
武器知识	自动	1	运用武器的相关知识，使装备在身上的人类用武器攻击力提升
おたけび	机车	5	呐喊着攻击敌人的同时，提升我方全员的攻击力
みだれなげ	机车	10	同时投掷2个以上的战斗用道具，为战事打开局面
战いのフェロモン	移动	15	在荷尔蒙的作用下移动，一定时间内遇敌率提升
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
ダブルアタック	机车	25	运用敏锐的反射神经，以同种武器展开连续2次攻击
人间パトリオット	自动	30	用自己装备着的武器，击落敌方的炮弹，是达人才能掌握的神技（部分武器无法发动）
ニンジャステップ	人类	40	集中精神，在1回合内躲避敌人的攻击
ぶっぱなす	机车	44	用装备着的全部武器，在1回合内向敌人展开攻击



护士（ナース）

战场上的白衣天使，擅长回复的辅助型职业。护士的速度成长较高，但其他能力成长一般，更适合作为副职业来锻炼。“药の知识”能令回复道具的效果翻倍，“战场の天使”则自动锁定我方全员，这都能大大提高回复效率，在白刃战中发挥奇效。“战场のAED”虽然只有五成成功率，但在《重装机兵》这个“复活”非常苛刻的游戏系列中是极有帮助的。

特技名称	类型	习得等级	作用
药の知识	自动	1	运用药理知识，令回复道具的效果翻倍
战场の天使	回复	3	投掷所选择的回复道具，回复我方全体的HP
モーレツ看护	回复	8	集中精神进行看护，不使用回复道具给患者予以治疗
オーバードリップ	人类	15	用回复药进行点滴注射，使其在每回合结束时HP自动回复
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
禁断の注射器	人类	30	摸索到要害后进行注射，对生物系的怪物实现瞬杀
气つけ药	回复	40	运用药理知识，令沉睡或麻痹的同伴恢复到正常状态
满タン看护	回复	45	集中精神进行看护，不使用回复道具令同伴单体的HP全回复
战场のAED	回复	55	尝试令死亡状态的同伴复活，成功几率为50%



摔跤手（レスラー）

不用武器、仅凭千锤百炼的身体进行战斗的勇士。摔跤手的战斗等级和腕力成长是全职业中最优秀的，体力成长也很出色。与同样擅长白刃战的战士不同的是，他们所能装备的武器非常有限，但这丝毫不影响摔跤手的霸气。“ドラムストレッチ”和“ヨコヅナオ-ラ”可以大幅强化攻击威力，之后再使用“エルボ-乱气流”或“台风チョップ”等多段判定的攻击能够给敌人造成极大伤害。

特技名称	类型	习得等级	作用
ドラムストレッチ	人类	1	放松肌肉、鼓足干劲，在次回合的攻击力提高2倍
エルボ-乱气流	人类	4	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击
火炎カブキ	人类	8	口含汽油、喷吐火焰攻击敌人，对飞在空中的敌人也同样能命中
肉块グラインダ-	人类	12	用回转后的下落冲击，攻击面前的全部敌人
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
ニトロラリアット	人类	24	破坏力是平常2倍的必杀肘击，有较高的几率发生会心一击
台风チョップ	人类	28	在1个回合内对敌人进行连续的空手削击
ジェットハット	人类	36	用肩部对敌人进行猛烈的冲撞，守备力越高威力越大
ヨコヅナオ-ラ	人类	48	集中精神，自己在3个回合内肉体的全部性能提高3倍



艺术家（ア-チスト）

为了追求艺术而在荒野流浪的艺术家，能力成长一般，大多数特技都是辅助型的。由于游戏中直接出售的特殊炮弹不多，“炮弹ゲ-ジツ”就是钟爱特殊弹战术的玩家所必备的特技，而“改造ゲ-ジツ”能令战车装备的能力突破一般改造师的界限，真正达到顶峰。“暗黑舞踏”和“炮击演舞”能够分别在白刃战和战车战中起到功效，比较适合作为副职业供摔跤手和猎人修得。

特技名称	类型	习得等级	作用
死んだふり	人类	1	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击
着ぐるみゲ-ジツ	人类	3	通过更换不同的服装，展开出人意料的攻击
炮弹ゲ-ジツ	艺术	5	能够通过组合素材，制作出特殊的材料或炮弹（有一定几率失败，制作出“不发弹”）
金粉ゲ-ジツ	人类	10	在自己全身上下涂抹金粉，对各种属性攻击的抵抗力上升
复元ゲ-ジツ	修理	15	使用修理道具，令破损的战车部件复原（需消耗“修理キット”）
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	以自己的男性气概/女性气质为武器发动拳击/脚踢
暗黑舞踏	人类	25	用超世脱俗的身法，展开使敌人目瞪口呆的华丽连续攻击
炮击演舞	战车	30	用战车搭载的兵器进行华丽的连续攻击，等级提升后可以连续攻击3次
改造ゲ-ジツ	艺术	45	拥有必要材料的话，能对战车的装备进行突破界限的改造



战斗犬&食金虫

战斗犬是2代引入的个性角色，它们也可以装备各种武器、习得特技，但在战斗中不受玩家控制，是由AI自行展开行动的。本作中有3个不同犬种的战斗犬，形象虽然有差别，但所能习得的特技是一样的。食金虫原本只是装饰店的一样摆设，在本作中不断喂钱，使其体积变大、冲破饲养箱后就可以带在身边，其性质跟战斗犬一样，都不受玩家控制，特技类型也被划分在“犬”内（下表为作区分以战斗犬和食金虫分别表示）。注意食金虫在战斗后会吃掉得到的一部分金钱，以此来升级。

特技名称	类型	习得等级	作用
おしっこ	战斗犬	1	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会撒尿
掘る	战斗犬	5	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会刨坑
吼える	战斗犬	10	用激烈的吼叫，令生化系的怪物发抖，弱小的敌人会直接被吓跑
じゃれる	战斗犬	20	缠着敌人玩耍嬉戏，令敌方单体在1回合内无法行动
突进	战斗犬	30	用猛烈的突进撞击敌人，守备力越高威力越大
カネくい	食金虫	1	吞食敌人回复自身的HP，多余的部分会变成金钱



副职业系统：本作首次引入了副职业系统，当玩家在流程中获得“潜在能力ヘッドホン”并使用后，就可以开启副职业系统。各角色能随时在“强度”菜单中选择想要修行的副职业，以习得其他职业才有的特技，诸如护士、艺术家这类辅助型职业就可以留到副职业中慢慢习得。副职业升级所要求的经验值更多，当主、副职业相同时，等级提升能增加同种特技的使用次数。但要注意的是，副职业并不能影响角色的能力成长和装备限制，战斗犬也无法选择副职业。

TIPS 制作新角色时性别一项除了男、女外，还有“女装癖（オカマ）”与“男装癖（丽人）”可选。

战车相关

部件&改造

战车的部件分为底盘（シャシー）、C装置（Cユニット）、引擎（エンジン）、大炮、机铳和S-E六大种类，每一个部分都有单独的守备力和重量，有些部件还拥有一定的特性。除了战车底盘外，部分武器也是战车固有的，无法予以替换。



在改造店可以对战车的各部分进行改造，改造会影响到部件的能力和重量，基本原则为：能力提升→加重、能力降低→减轻。本作中新增了底盘还原（元にもどす）的改造，花很少的钱就可以令底盘恢复到初始状态，但是战车其他部件的改造是无法还原的，只能手动调整，不过引擎的载重量无法还原。

底盘：即战车的基本框架，无法更换或买卖。底盘决定战车的炮孔情况、特殊弹仓数、所能容纳的道具数量（荷台）和乘坐人数。改造底盘时可以直接在树形图中选择炮孔模式（パターン），也可以单独对炮孔进行改造。

C装置：控制装置的简称，影响战车的命中率和回避率。本作追加了战车的“双C装置”改造，但是双C装置与双引擎是不能共存的，如何取舍留给玩家自己决定。

引擎：决定战车的载重量，“引擎载重量-所有装备和道具的总重量”后的数值为战车可装的装甲片（SP）。当战车承载道具的总重量超过引擎载重量，就会出现“超重（重量オーバー）”提示，必须卸下同等数量的装甲片才能继续移动。改造引擎时可以提升其载重量，但是有一定的上限，部分战车还可以改造成“双引擎”系统。

大炮：战车的主力兵器，攻击力高，有实弹系和非实弹系之分。实弹系的大炮进行攻击时需要消耗炮弹，也可以发射战车弹仓内装有的特殊弹。非实弹系的如激光炮等带有各自独特的属性，攻击时不需要消耗炮弹，但也无法发射特殊弹。

机铳：战车的辅助兵器，攻击威力小，但大多数拥有不耗炮弹、攻击范围大的特性，是杂兵战时快速清版的首选。另外机铳大多重量较轻，不会对引擎造成太大的负担。

S-E：特殊兵器的简称，攻击力较高，往往带有特殊的属性或火力范围，是BOSS战中的有力武器。S-E的炮弹的价格也比大炮的普通炮弹高，少数非实弹系的S-E，如钻头、激光炮并不需要消耗炮弹。部分S-E还有“迎击”的特性，并不能主动发射攻击敌人，而是用来自动截击敌方射出的炮弹。



部件的损坏：如果战车在装甲片耗尽后继续受到攻击，各个部件就有可能损坏，具体与部件的守备力有关，另外电气属性的攻击也极易造成部件的突然损坏。损坏有“破损”和“大破”之分，破损时呈黄色字体，部件仍能够发挥功效、展开进攻，大破时呈红色字体，部件的功能彻底丧失。大炮、机铳、S-E大破的话无法进行攻击，底盘、C装置、引擎大破的话战车就无法行驶，必须维修或牵引。

特性解说

下面介绍战车部件的全部特性效果，特性有使用型和自动型之分，前者需要手动在战斗中选择，后者则是装备上就能自动追加效果。选择战车装备时不但要对比能力数值，更要考虑其具备的特性，惟有合理运用这些特性，才能把战车的威力发挥到极致。

特性名称	特性类型	效果解说
身交わし走行	自动	面对敌人攻击时的回避率提升
身交わし步行	自动	面对敌人攻击时的回避率大幅提升
耐热仕样	自动	面对火炎属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐冷仕样	自动	面对冷气属性攻击时，防御力提升至1.5倍
防音仕样	自动	面对音波属性攻击时，防御力提升至1.5倍
对ビ–ム仕样	自动	面对激光属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐电仕样	自动	面对电击属性攻击时，防御力提升至1.5倍
ア–ス装着	自动	安装接地装置，受到电气攻击时部件不容易损坏
特殊装甲	自动	追加特殊装甲，受到攻击时的伤害减轻
会心の一发	自动	会心攻击率提升至2倍
对空能力	自动	对空中敌人攻击的精确度提升
迎击能力	自动	能够用装备着的迎击类武器，对敌人的攻击展开迎击
迎击辅助	自动	对敌人的攻击展开迎击时精确度提升
迎击回避能力	自动	攻击不容易受到敌人的迎击
カ–ボナス	自动	装备在车轮型战车上时，载重量有额外加成
战车ボ–ナス	自动	装备在坦克型的战车上时，载重量有额外加成
タイヤボ–ナス	自动	装备在坦克型以外的战车上时，载重量有额外加成
バイクボ–ナス	自动	装备在机车型的战车上时，载重量有额外加成
シングルボ–ナス	自动	装备在单引擎战车上时，载重量有额外加成
アシストボ–ナス	自动	作为副引擎时，载重量有额外加成
ツインボ–ナス	自动	主、副引擎为同种引擎时，载重量有额外加成
无双タイプ	自动	只能作为主引擎装备
ノ–マルタイプ	自动	普通引擎无特别效果
ダブルストライク	自动	1号炮孔的武器攻击次数增加1次（部分武器无效）
ドリブルストライク	自动	1号炮孔的武器攻击次数增加2次（部分武器无效）
ダブルアタッカ–	使用	1号炮孔的武器，1次攻击能进行2连射
ドリブルアタッカ–	使用	1号炮孔的武器，1次攻击能进行3连射
野生の怒り	使用	能够使用撞击展开攻击
キャノンラッシュ	使用	用装备着的全部大炮一齐进行射击
バルカンラッシュ	使用	用装备着的全部机铳一齐进行射击
S-Eラッシュ	使用	用装备着的全部S-E一起进行射击
ダ–ティラッシュ	使用	随机选择战车装备着的武器，在1个回合内射击2～4次
ツインラッシュ	使用	用1号、2号炮孔的武器一齐进行射击
ドリブルラッシュ	使用	用1号、2号、3号炮孔的武器一齐进行射击

特殊炮弹

城镇中只能买到少部分具有特殊效果的炮弹，而大多数特殊弹需要利用艺术家的特技“炮弹ゲ–ジツ”以及相应的素材进行制造。随着艺术家等级的提升，所能制造的炮弹种类才会越来越多，以下是全部特殊弹所需要的素材及效果。

炮弹	习得等级	说明
不发弹	–	效果：制造其他特殊弹失败时出现，发射后的效果随机
りゅう弹	1	效果：能同时攻击到全部敌人的榴弹，但威力是通常炮弹的一半 素材：ハ–ドシエル+爆药+近接ヒュ–ズ
毒ガス弹	3	效果：毒气弹，令范围内的敌人中毒 素材：ソフトシエル+毒ガス缶+冲击ヒュ–ズ
さいみんガス弹	3	效果：催眠弹，令范围内的敌人沉睡 素材：ソフトシエル+さいみんガス缶+冲击ヒュ–ズ
ナパ–ム弹	7	效果：令范围内敌人被火焰所包围的汽油弹，火焰能在一段时间内造成持续伤害 素材：ソフトシエル+ナパ–ム缶+近接ヒュ–ズ
れいとう弹	7	效果：令范围内敌人被冷气所包围的冷冻弹，冷气能在一段时间内造成持续伤害 素材：ソフトシエル+冷えガス缶+冲击ヒュ–ズ
セメント弹	7	效果：用水泥将敌人固定、使其移动变迟钝的水泥弹 素材：ソフトシエル+セメント缶+近接ヒュ–ズ
まひガス弹	8	效果：麻痹弹，令范围内的敌人麻痹 素材：ソフトシエル+まひガス缶+冲击ヒュ–ズ
パニック弹	8	效果：恐慌弹，令范围内的敌人混乱 素材：ソフトシエル+パニックガス缶+冲击ヒュ–ズ
ロケット弹	10	效果：スパルク型炮专用火箭弹，威力超过通常炮弹，能确实地命中飞在空中的敌人 素材：ロケットシエル+爆药+爆药
ドリル弹	12	效果：スパルク型炮专用钻头弹，能够命中地底的敌人 素材：ロケットシエル+ドリルヘッド+爆药
てっこう弹	15	效果：能贯穿战车的装甲、从内部造成伤害的彻甲弹，有一定几率破坏敌人的兵器 素材：ハ–ドシエル+メタルジャケット+爆药
ホロ–チャ–ジ	21	效果：强力的彻甲型炮弹，有一定几率破坏敌人的兵器 素材：ハ–ドシエル+ホロ–ジャケット+モンロ–爆药
鱼雷弹	26	效果：スパルク型炮专用鱼雷，能够命中水底的敌人 素材：ロケットシエル+プロペラント缶+爆药
APFSDS弹	31	效果：最强力的彻甲型炮弹，有一定几率破坏敌人的兵器 素材：サボシエル+APFSアロ–+スリッププリング

TIPS 在移动时上屏幕的波纹越密、遇敌率越高，颜色绿、灰、黄、红则表示附近敌人越来越强。

设施功能

《重装机兵》世界的城镇中有着各种各样功能丰富的设施，下屏幕的地图上会显示相应图标，下面逐一进行介绍，部分没有图标的功能设施也在表格中一并讲解。

M	记录中心，可以进行存档
H	猎人办公室，可以打听到通缉怪物的情报、领取赏金、受领特别任务。选择“今周のタ-ゲット”则能接受随机的击退任务，击倒指定数量的目标敌人后可以得到额外的赏金
R	战车租借店，可以租借战车进行战斗，最多3辆。租借的战车无法更换装备，一旦在战斗中SP被削减至0或装备破损就会自行逃跑。租借了战车后无论是否驾驶它们进行战斗，战后获得的金钱都会根据租借车的数量扣除相应的比例转化为租金，具体为：1辆50%、2辆75%、3辆87.5%。玩家帮租借店赚到的金钱会不断累积，在エルニニョ的店里可以查看，当累积超过一定金额后就能向租借店购买任意一辆战车
転	传送室，利用传送装置可以瞬间移动到其他城镇或建筑，但有时会发生传送事故，被送到奇怪的地方
宿	旅馆，可以进行住宿，回复角色的HP和特技使用次数。梅、竹、松3种等级的房间价格不等，在低等级房间住宿容易受到蚊子的骚扰，没有“カト-ル”类道具的话会被吸取少量HP
洗	洗车店，可以洗去战车上残留的鸟粪（とりのふん）或铅茸（ナマリタケ），但是战车的涂层（コ-ト）也会被洗掉
満	战车补给店，可以补充战车的炮弹和装甲片
改	战车改造店，可以对战车底盘以及各个部件进行改造
	战车修理店，可以对战车损坏的部件进行维修，也能对停在别处的战车直接进行回收
	战车用品店，出售战车的装备和道具
	人类用品店，出售人类的装备和道具
	家居装饰店，出售各种家具和摆设品，食金虫也要在此购入。买入家具后可以选择送到イリット、マリリン、セシル或是サキ家
	联络船码头，免费搭乘联络船前往固定的港口城镇，航行途中不会遇敌
	海上打捞店，花钱在海中进行打捞，4个不同的等级所需金额、能够打捞的范围都有所区别。如果玩家在海中作战时被全灭，战车是无法利用修理店回收的，必须在此打捞
	明奇博士研究室，マド独有，可以通过电击令死亡的角色复活，玩家队伍全灭后也会被自动送到此处
	奴卡酒馆，エルニニョ独有，可以作成或消除同伴，也能令他们加入或离队
–	酒馆，在此喝酒可以从酒保或女郎处探听到一些情报，也能高价卖出酒类或食材类道具。而按摩服务则可以让麻痹的角色解除异常状态
–	寄存店，可以免费寄存道具或装备，寄存上限为102个
–	印花店，卖出道具每100G可以获得1枚印花，当印花累积到一定数量后可以在此领取相应的奖品
–	素材店，可以购入制作特殊炮弹所需的素材
–	炮弹店，可以购买特殊炮弹，不过种类极为有限
–	金属冶炼店，可以将“铁屑（铁クズ）”等道具中的金属提取出来，并通过反复冶炼作成超级金属，供艺术家改造战车时使用
–	挑战猎杀，ハトバ独有，可以受领固定的挑战任务，在限定条件下击倒指定数量的敌人。完成后可以获得猎杀积分、赏金并提升名气。随着猎杀积分的累积，主角的猎杀等级会逐渐提升，在排行榜的名次也会有所提前
–	通信道具买卖，可以在ホック交易所与其他玩家进行通信交易
–	通信道具传送，可以在恶党ミュ-ジアム地下的特殊传送装置处，通过消耗“タキオンマタ-”把《重装机兵3》中已获得的部分道具传送过来。注意，部分道具在传送后名称和性能会有所变化

战斗概述



《重装机兵》的战斗是传统RPG的标准回合制，玩家选择行动方式后，敌我双方按照速度快慢依次展开行动。我方角色在战斗中有下车和乘车两种状态，而战斗也就分为白刃战和战车战两种。

在白刃战中，角色使用人类武器展开攻击。部分武器的攻击范围后有“可变”字样，在战斗中就能通过L/R键自行调整其火力范围。下车状态时角色也可以自由使用各种道具进行攻击或是回复。在战车战时，角色能用战车上搭载的各种武器进行攻击，但除了猎人外，其他职业在乘车时无法使用人类道具。《钢之季节》中“多人同乘一车”的系统在本作中得到回归，战车中最多可以容纳3人1狗。多人同乘一车时攻击次数是不会减少的，因此方便搭载了强力武器的战车反复展开攻击，但缺点就是攻击方式略显单一，且容易受到敌人的集中攻击。战斗犬不能独自乘车，在上车后也无法进行攻击。

驾驶机车时的状态介于乘车和下车之间，角色既可以切换人类或战车的武器进行攻击，也能够使用各种道具，但是受到攻击时角色的HP和战车的SP会一起扣除，且机车无法供多人搭乘。

状态异常：不少攻击和道具能够令角色陷入异常状态，具体效果为，麻痹——无法展开行动，全员麻痹即告全灭；睡眠——无法展开行动；魅惑——暂时变成敌人；混乱——不按指令行动；水泥——行动迟缓、回避率降低；燃烧、结冰、中毒、强酸——每回合HP徐徐减少。注意，麻痹和强酸状态在战斗结束后也不会自动解除。

攻击属性：攻击属性：武器的攻击属性分为通常、火炎、激光、电气、音波、气体、冷气7种。不同敌人的属性抵抗力有所差异，玩家可以利用猎人的特技“ハンタ-ズアイ”或道具“ていさつスコ-プ”进行查看。×＞△＞无＞●＞○表示抗性从高到低，在战斗中针对敌方的弱点合理选择武器，方能事半功倍。

流程攻略

序幕



在21世纪、距今不远的未来，超级电脑诺亚（ノア）所引起的“大破坏”导致人类文明崩坏殆尽，繁华的都市化为不毛之地。在“人类抹杀程序”的命令下，地球上出现了大量的变异生物和自动兵器，人类死伤大半。栖身于废墟之中的人们借助过去文明的遗产，艰难、绝望地活着……

在一个名为玛多（マド）的小村庄，本来相对祥和的生活被无尽的恐惧所替代，因为传闻中恶贯满盈的武装集团——“拜阿斯·掠夺者（バイアス・グラップラ-）”即将杀到，他们狩猎人类、无恶不作。村民们将最后的希望寄托于重金雇佣的4位保镖——有“飞隼”称号的菲（フェイ）、“铁男”阿帕奇（アパッチ）、“暴走战车”伽尔西亚（ガルシア）以及“不死的女战士”玛利亚（マリア）身上，希望他们能保卫村庄。在村中的酒馆里，最后一位保镖、拥有一头红发的女战士带着孩子姗姗来迟——这个孩子并非玛利亚亲生，而是她在战场上捡回来的孤儿。随后操纵主角与全部人对话即可触发剧情，与NPC对话的选项没有影响。正当玛利亚教训浮躁的伽尔西亚时，掠夺者的战车激起滚滚黄沙、向着玛多疾驰而来。在战车炮火无情的攻击下，村庄瞬间燃起熊熊大火，村民们纷纷躲到地下的密室避难，几位受雇而来的保镖则严阵以待。四人不愧是久经沙场、享有声望的战士，掠夺者的杂兵在他们面前溃不成军。但随着顶着一头莫西干发、身形巨大的首领登场，真正的恐怖降临了！身为“掠夺者四天王”之首的泰德布罗拉（テッド・ブロイラ-）拥有无比强大的实力，他在瞬间就击倒了三人，舍身保护孩子的玛利亚也毫无还手之力，最终母子二人双双倒在大火之中……当掠夺者离去后，只有躲在下水道的村民幸免于难。也许是上天的眷顾，或者是生命的奇迹，人们发现浑身烧伤严重的主人公还有一息尚存，玛利亚拼死的保护为孩子换来了一线生机。在伊莉特（イリット）和卡鲁（カル）这对姐弟三天三夜几乎不眠不休的抢救、照看下，历经九死一生的主角终于从昏迷中醒来……

A.マド
B.エルニニョ
C.ハトバ
D.アズサ
E.バザ-スカ
F.ホックの交易所
G.ノボトケの村
H.デルタ・リオ
I.バト-研究所
J.ベネットの海の家
K.職員住宅
L.タイシャ-
M.悪党ミュ-ジアム
N.スワン
O.イスラポルト
P.モロ・ポコ
Q.デスクルス
R.メルトタウン
S.キャタピラビレッジ
T.ヘルメツ岛
U.あいのかけら



TIPS 在战斗中有时候会遇见闪闪发光的敌人，它们的能力比普通杂兵强，战后掉落经验值或金钱也更多。

マド

从伊莉特那里可以得到玛利亚的遗物——“iゴ-グル”，下屏幕地图功能随之开启，使用该道具也可以启动各种帮助功能，下文攻略只介绍主线相关的重要任务，支线任务的触发和完成方法请参看攻略最后的附表。与伊莉特对话时选择第1项，她会告诉玩家木箱和冰箱中可以找到一些基本的装备和道具（相信玩家早已经搜刮一空了吧），继续对话选第1项是让伊莉特介绍村中的设施功能，第2项可以自行离开，展开冒险之旅，而第3项则能得到“スタミナ弁当”（以后每次回来睡觉，次日与她对话选“もちろん”都能得到一份便当）。在大屋门口有一个邮箱，里面可以查阅先前玛利亚寄给伊莉特的爷爷——奈鲁（ナイル）的信，今后有新邮件时顶端的指示灯会闪烁。新手玩家可以先熟悉一下村中基本设施的功能，不过由于战车出租屋的老板被抓走，因此该店暂停营业。与印花屋的服务员对话回答“はい”可以获得“メンバ-ズカ-ド”，今后在商店出售道具每100G可以获得1枚印花，累积足够数量的印花就能在此领取奖品了。居住在帐篷中的明奇博士（Dr.ミンチ）则依然是负责电击复活的工作，不过复刻版中他并不会根据玩家队伍的全灭次数而搬家，因此无需特地去自杀。在车库中可以看到破损严重的战车，与NPC对话得知为了能修复它，老修理工奈鲁前往了艾尔尼纽（エルニニョ），根据主线任务“砂漠を越えて”的提示，那也是主角旅程的下一站。



エルニニョ

艾尔尼纽位于玛多的东北部，而向东南走则可以在山峦下发现商人帐篷，其中正在出售机车“黑バイ”，售价仅1000G，不过没有炮孔。如果把之前在村中搜刮到的基本装备全部装上，沿路的敌人都没有太大威胁，但要注意沙漠中的首个通缉怪物——スナザメ，接触到它露在黄沙外的鱼鳍就会开战，其实力相较原版有所增强，此时绝对不是其对手。

艾尔尼纽是一个被掠夺者统治的小镇，头领门多扎（メンド-ザ）为了满足自已的欲望，将掳来的年轻女性留下来服侍自己。靠近镇中那幢最高大的建筑就会触发剧情，选择“助けにはいる”出手相助后，无论如何回答都要与两个杂兵交手，适当强化过武器再开战就非常轻松了。此战无论胜负，结束后主角都会被带到不满掠夺者统治的抵抗组织“ヒヌケ团”的团长里奇（リッチ-）面前，可以触发相关的支线任务，顺利完成后才能利用地下的“奴卡（ヌッカ）酒馆”招募同伴。进入大楼后与战车装备店左侧的白衣NPC对话，得知奈鲁已经返回玛多了。直接利用地下的传送装置回去（需要先开启左侧的电源），即可得到先前停靠在车库中的战车“ガルシア号”，不过该车的底盘还处在“大破”状态，再度与奈鲁对话，次日他就能修好战车。以后找奈鲁对话选择“修理をたのみたい”可以免费进行维修。有了战车后记得补充装甲片，也别忘了去战车用品店购入超级实用的传送道具“猎犬系统（ドッグシステム）”。

艾尔尼纽还有不少重要事件等待着玩家触发：前往猎人办公室可以看到通缉令上的“ピチピチブラザ-ズ”，这两兄弟对自己仅有500G的悬赏金额极为不满，决心继续去干坏事提升恶名，玩家需要把与他们相关的支线任务“极恶非道？の兄弟”一步步完成，待其悬赏提升到8000G的时候方能将其彻底击倒；修理工“阿克塞尔（アクセル）”由于故意把掠夺者的战车弄坏而被关进牢房，不日后便将被处刑，他的姐姐只能每日痛苦地守在牢房外，与梅罗蒂（メロディ）对话全部选择第1项即可触发“牢破りのメロディ”；与旅馆1楼躺在床上的NPC对话，得知他在投宿时遭到袭击，同伴卡缇娅（カティア）也被抓走，回答“いいとも”、“まかしとけ”接下任务“さらわれた女、カティア”，来到右侧与挡路的杂兵对话答“そこをどけ！”、“ムリにでも通らせてもらう！”、“やるぜ！”，获胜后即可推开杂兵进入2楼。与牢房内的卡缇娅交谈后，再叫醒睡着的卫兵，回答“牢のカギをちょうだい”并击倒他，用得到的“座敷牢のカギ”即可打开牢门；前一个事件结束后通过人类用品店的地下通道，与右侧那位蓬头垢面的老人“金牙（キンバ）”对话，选择“知りたい”后卡缇娅表示主角一行不是坏人，随后就可以得知越狱高手——“银牙（ギンバ）”的下落，他居住在哈多巴附近的下水道中，主角还获得了作为信物的“金の入れ齿”。





出没场所：マド东边沙漠（可见式）
等级：16
体力：约700
属性：气体●
金额：200G
经验：100
掉落：ぢかたび、铁のフカヒレ、ザメカトラス

在玛多东边沙漠中游弋的“沙鲛”突击时的威胁较大，但撞到防御较高的战车上时自己也有一定几率会赀血，因此驾车前来就可以确保安全了，注意其钻入沙底时是无敌的，不要浪费弹药。沙漠中还能找到“55ミリ炮”、“DOHCジャンゴ”等装备，在“思い出は砂の中”支线任务中得到“地雷探知器”后不妨耐心搜索一下。另外沙漠东边酒馆内有一辆白色机车“白バイ”，需要触发支线任务“复仇のバイク”才能得到。



出没场所：エルニニョ东北沙漠（踩地雷）
等级：20
体力：约800
属性：电气○、气体×
金额：222G
经验：150
掉落：修理キット、デスペロ-ダ-

艾尔尼纽东北不远的沙漠中可以遇到第二个通缉犯——デスペロイド，机械系的它主要用两把机关枪展开连续射击，且会自我提升攻击力。不过这个新增的BOSS实力并不算强，我方有三人乘坐一车的话就可以安全地将其击倒。

ベイ・ブリッジ～ハトバ～犬の村

离开艾尔尼纽后向西直行，可以看到一座巨大的桥梁“ベイ・ブリッジ”。由于先前玛多村民进行的反抗，掠夺者在这里增设了关卡，不许平民擅自通过。与卫兵对话回答“ああ、通りたいね”就会展开战斗，击败杂鱼后泰德布罗拉正好乘船从桥下经过。虽说“仇人相见分外眼红”，不过主角很清楚现在并没有击倒这位头号通缉犯的实力。

从西侧下桥后，沿着河岸向东北走就能到达哈多巴（ハトバ），在这里的船坞乘坐联络船可以直接到达德尔塔・里奥（デルタ・リオ）（伊斯拉珀尔特方向的航路暂时没有开通），虽然在镇中的活动范围有限，也不能依靠猎犬系统直接传送，但可以先去买一些实用的装备，比如降低遇敌率的“迷彩シ-ルド”和提升遇敌率的“ちんどんスピ-カ-”。哈多巴猎人办公室的工作人员被人抓走了，不过这里的新设施“猎杀中心”可以进行各种挑战，成功的话便能提升猎杀积分和知名度，并获得额外的赏金。船坞2楼有一只会挡路的小狗，目前拿它没辙。

出镇沿着河岸向西北走，到达玛多北岸区域后发现一个全是小狗的小村庄，与它们对话选择“仲間にする”就可以令其成为同伴，不过只有位于狗舍左上角、名字为“波奇（ポチ）”的柴犬可以出战和升级，如果找错了，可以把狗带给玛多圆顶建筑中的老人收养。村中东北的人类用品店中有出售战狗的装备，可以好好整备一番，提高波奇的生存率。在1楼的木箱中可以拿到“わんわんグルメ”，用它喂给哈多巴船坞2楼那条小狗，其便会让道。沿着小狗背后的道路来到地下室，叫醒昏迷于此的工作人员，原来他是被恶党两兄弟掳来的——经此一事镇中的猎人办公室功能恢复。回到艾尔尼纽的猎人办公室可以再次见到这两兄弟，他们的悬赏金额也有所提升。



出没场所：ハトバ西边森林中“森林监事局”后的蚁穴B4F（可见式）
等级：24
体力：约4500
属性：火炎○、气体○
金额：333G
经验：333
掉落：アダムの羽、アダムの前足、アダムレンズ

前往哈多巴西面森林中的废弃建筑“森林监事局”，进入屋后那个巨蚁出没的巢穴，在最深处泛绿色的区域可以看到アダムアント。BOSS会带着杂兵出场，战斗中也会不断召唤其他蚁类。杂兵数量虽多，倒也不足为惧，不过BOSS的会心攻击率较高，且会吐强酸造成角色持续性受伤。由于此战是首场白刃BOSS战，我方等级或装备不济的话会较为吃力，建议使用火炎属性的武器，瞄准BOSS利用攻击的范围性烧死周围的杂兵。如果能够换到印花奖品中的“杀虫ガン”，利用其特效也可以快速地清掉杂兵。



TIPS 本作与《MM3》一样，商店中的部分商品是按照周目数而变化的，共有3种规律。



出没场所：ハトバ西边森林最深处（可见式）
等级：26
体力：约12000
属性：火炎○、冷气△、电气△、气体×
金额：888G
经验：888
掉落：沙华根、沙华パイナップル、沙华叶

复刻版新增的通缉犯“千手沙华”同样位于该森林的最西边，体形庞大很容易就能找到。BOSS的本体周围有6根触手，它们会缠住我方角色，只有攻击触手才能令其松绑。注意，一旦全员都被触手缠住就相当于全灭！6根触手全被打掉后还会再长新的。战斗中推荐用摔跤手等白刃战强势的角色作为主攻，用特技突击BOSS本体，其他人则用火属性范围武器优先解决触手，可以刻意留下一根减缓触手的再生速度。BOSS的攻击伤害不算高，不过会放出烟雾、令我方命中率下降。另外玩家要带足治疗麻痹的“マヒノン”，做好持久战的准备。至于BOSS每回合自动回复的HP，丢一个“火炎ビン”就可以抵消了。



出没场所：アズサ东北区域（踩地雷）
等级：28
体力：约2600
属性：冷气○、音波○、气体●
金额：666G
经验：999
掉落：サイゴンの角、サイクラッシャ－、125ミリサイガン

阿兹萨东北的大斜坡上有高几率遇到サイゴン，本作中这种踩地雷式的赏金怪物都有可能在普通杂兵战时直接乱入，玩家在相应区域战斗时要提前做好准备。BOSS虽然体力不高，但攻击力不弱，且每回合能展开多次行动，建议战前先把波奇放到车里，免得被秒。开战后立刻连续发射“催眠弹（さいみんガス弾）”，犀牛对于气体的抗性很弱，只要能成功令其陷入沉睡，它也就没有威胁了。

下水管理局～アズサ

哈多巴西南不远有一个小型的废弃建筑，原先是下水管理局。下层水道的结构很简单，不过有不少敌人都会吐酸，一旦被附上这种异常状态，HP或SP会不断降低，因此建议带上中和剂“アルカリクリ－ム”和“アルカリワックス”。在深处与红发的NPC对话选“ギンバに会いにきた”就可以拜会“银牙”，由于有信物在身，他同意随队行动。返回艾尔尼纽就能打开牢笼，救出修理工，回答“じゃ、ついてきな！”后阿克塞尔便会加入队伍（已经满员的情况可以把他送去奴卡酒场）。此时前往镇中大楼2层与卫兵对话，门多扎就会现身，挡路的卫兵也会离去。与顶楼的保镖对话，回答“メンド－ザ会いたい”、“お役に立ちたい”可以接近门多扎，受领相关的支线任务。

由哈多巴向西北一直走，可以到达一个上下分层的小镇阿兹萨（アズサ），由于掠夺者并不抓捕老人，因此年长者在都在小镇下层工作，目的是保护上层的孩子们。想要前往上层需要知道暗语，在爬上长长的扶梯时，一个小男孩会说走嘴，其实不论上层的卫兵问哪个方位，只要结尾是“だね”，回答“そうだ”即可通过。上层帐篷中的商人专门回收护甲被打破后的残骸“プロテクタくず”，累积一定数量还可以获得额外的赠品。其实阿兹萨正是玛利亚长大以及养育主角的地方，在这里可以听到她以前的事迹。小镇南边不远还有一间“不发の馆”，除了有出售制作特殊弹的材料、可以用“铁屑（铁クズ）”冶炼金属外，也能在此卖出捡到的“不发弹”。

バザースカ～ヴラド博物馆

在任意人类用品店购入“修理キット”，前往阿兹萨东侧的坑道，与工程车前的男子比特（ビト－）对话回答“持ってるよ”、“いいよ、ゆずろう”，把“修理キット”交给他可以得到谢礼“回复ドリンク”。次日前来就会发现坑道又挖深了不少，与比特对话后正欲离去时他开口请求帮助，回答“ああ、やってみよう”，乘坐战车并按住↓键推动工程车，就可以合力突破岩壁了！

从坑道另一侧的出口离开后，向北走就可以到达巴扎斯卡（バザ－スカ）。小镇罕有人至，商业却颇为发达，除了有大量装备外，还有出售给战车部件上色的道具，这里也终于可以改造战车底盘。旅馆右侧民房2楼有一位战车改造师，不过却因为镇内职位饱和而没有工作。与其父亲对话答“知ってる”，可以介绍改造师去别的村镇，不妨把他送去玛多留用。挖掘店有一定几率能挖出“L1-ICチップ”，看到就赶紧购入。



出镇进入西北的沙漠，这里有一座金字塔外形的建筑——布拉德博物馆。先进入上层战车无法通行的房间，注意门口有自动防御装置。在抽屉中得到的“白い纸切れ”上记录着密码：4649。由下层入口来到停车场，这里的宝箱中有不少车用装备。在闪烁的电脑前输入密码，进入闭锁的大门后分别操纵三个升降机“リフトDOWN”，上层的红色战车“ウルフ”以及“ウォズニアクSI”、“チョノフツインT”就唾手可得了！

サ－スティ酒館

由阿兹萨启程一路向北，在地图西北部的荒野中有一间小酒馆——萨斯缇（サ－スティ），这里的双胞胎舞女丽萨（リサ）和温蒂（ウエンディ）远近闻名，拥有大量的粉丝。前往后台对话回答“ファンで－っす！”，对方会问自己是丽萨还是温蒂，这其实不是猜谜，而是与阿兹萨一样的暗语，对结尾是“だね”的问句表示肯定才会被放进去，继续回答“ほしい！”并答应在表演结束后前来。坐到正中间那把紫色的椅子上后表演就会开始，恶党兄弟看得都入了迷，舞蹈结束后与其对话，他们就会离开。再次前往后台会被带到楼上，原来这里是抵抗组织的据点之一。与2楼的老人对话选择“なりたい”、“で、どうすれば”、“もちろん”，使用得到的道具“潜在能力ヘッドホン”后，副职业系统就会开启了。绕到楼下吧台内与NPC对话，他会出售人类装备。而酒馆东南方的沙漠中还埋藏着一辆战车“スナマミレン”，具体位置如图。两辆战车的入手令我方实力大增，现在可以好好整理一下物资，用资金购置人、车的强力装备，回头去挑战这一阶段的几个通缉怪物。



グラップルタワ－

西大陆的任务和通缉犯解决得差不多后就可以挑战萨斯缇酒馆北方小岛上的大楼了，女战士密西卡（ミシカ）为报兄长菲的仇，前来挑战“掠夺者四天王”之一的斯坎克斯（スカンクス），结果却以失败而告终。调查从楼顶被抛下的尸体选择“ミンチのところへつれていく”，触发主线任务“不死身のソルジャ－”。不急着离开，先进入大楼搜刮一下道具。楼内需要步行前进，不想浪费过多体力的话可以使用“テキよけスプレ－”降低遇敌率。搭乘中央的电梯到达5楼，向上走击倒一波杂兵后，北侧的电梯也得以使用。进入5楼东南角的通风管道，从西北的NPC口中得知密码“71863”。沿楼梯下到3楼，借助通风管道到达东北房间的楼梯，下到2楼并从缺口处跳下突袭掠夺者杂兵。获胜后用东北角的电脑开启闸门，这样战车就能开进来了。在8楼沿着传送带逆行，到尽头处跳下后才能拿到7楼的几个宝箱。在9楼南侧的房间，推开挡路的以及电脑前的杂兵，输入先前得到的密码可以关闭大楼内所有的自动防御装置（其实意义不大）。宝箱搜刮得差不多后，带着尸体返回玛多找明奇博士对话答“そういえば死体をひろった”，密西卡复活后在她兄长的墓前与其对话，随后女战士就又匆匆离去了。整备一番再次前往大楼，这次轮到主角挑战楼顶的斯坎克斯了，对话回答“死ぬのはそっち”随即开战！



出没场所：グラップルタワ－楼顶（可见式）
等级：28
体力：约8000
属性：火炎○、气体△
金额：800G
经验：1500
掉落：てりゅうだん、スカンクスベレ－、スカンガン

BOSS的主要攻击方式是机枪扫射和投掷手榴弹，由于其防御力较高，此战没有什么捷径或窍门，利用猎人的战车特技猛轰即可，摔跤手够强的话也可以直接下车拼杀。杂兵用范围攻击顺带解决掉就行，几波以后就不会再出现了。如果队伍中有艺术家还可以造几个“汽油弹（ナパ－ム弾）”，其持续的燃烧效果也能给BOSS造成稳定的伤害输出。



デルタ・リオ

获胜后大楼侧面的桥梁就会连接上了，东边不远的交易所能进行通信买卖，这里也可以买到“01-ICチップ”和“キャンプキット”，前者是组成“LOVE机器”的重要芯片，后者是可以随时住宿和存档的消耗型道具。由交易所向东南方向挺进，目标是之前坐船到达过的德尔塔·里奥。进入镇内西北的酒馆后又见到了女战士密西卡，在她离开后向南靠近渡口，一条鲨鱼缓缓游进了船坞。进入船坞调查跳上岸的鲨鱼，原来密西卡被吃进了鱼腹。她在离开后没走几步又变成了一具尸体，再次带回明奇博士那里接受“电疗”。在密西卡复活后回答“そうみたい”、“いいとも！”，她认识到仅凭一个人横冲直撞是无法击倒掠夺者这个庞大的组织的，遂加入主角一行。

德尔塔·里奥内还有几个重要事件。与小镇入口处右手边的海员对话，可以触发主线任务“エバの行方”。进入东南角那个堆满垃圾的小船，上面的老妇人正是艾帕（エバ），回去与海员对话答“知ってるかも”，他希望主角通知艾帕，一个名叫卡琉斯特罗（カリョストロ）的男子已经来到镇中准备加害于她。返回船上通知艾帕，正欲离开时海员已经尾随而来，原来他就是“掠夺者四天王”

TIPS 击倒斯坎克斯后回家与卡鲁对话，选两次“なってあげる”就可以进入与伊莉特结婚的伪结局。

之一的卡琉斯特罗！吸血鬼一般的卡琉斯特罗一招就把主角轰飞，老妇人只喊出了一句“玛丽琳（マリリン）”就被强行带走。在艾帕小船对面的船上有一个小型的剧场，支付门票进入后可以欣赏舞蹈，而时下最红的舞女名字就叫玛丽琳。表演结束后前往后台与玛丽琳对话，选择“きれいだよ”、“ああ、好きだ”、“买っちゃう！”、“行こう！”，她会拉着主角前往赌场找达尔西玛（ダルシマ），回答“はらえるさ！”花费1000G，就可以买下镇中东北小楼2层的一个房间送给玛丽琳。以后前来与其对话，她会强行拉着主角去装饰品店购物，资金拮据的情况下先别招惹这个拜金女。小镇东南有一间海上打捞店，可以花钱进行打捞，4个等级的打捞范围不同，捞到的道具品质也有所差异。在船坞下层的传送室还能再次遇到恶党兄弟，对话后他俩会利用传送装置离开。小镇中的装饰品店会出售各种家居摆设，购入后可以指定送往伊莉特或玛丽琳家。在这里可以购入一个“食金虫（金食い虫）”，回家后调查饲养箱，选择“カネをくわせる”喂它钱，直到成长到191cm撑破箱子就会成为同伴。

ノボトケの村

从德尔塔·里奥向东北走不远进入群山环绕的草原地带，然后转向西北，这里遍地都是肆虐的野生巴士，由于控制它们的电波失效，致使其开始暴走并疯狂地攻击人类。在如图所示位置用“探知器”搜寻可以挖出一个“バス停”，在旁边稍等一会儿就会开来一辆战车“野バス”，只有它能够为我方所用。草原的西北有一尊佛像，小村庄诺波托克（ノボトケ，即“野佛”之意）就在佛像的残骸内。村中没有任何功能性设施，不过在1楼冰箱前的NPC处，可以花500G买到“金属探知机”，另外还可以介绍战车涂装师到玛多驻扎。在德尔塔·里奥和诺波托克都流传着“魔犬”的传闻，据说这条聪明而强大的战狗在猎人乘车时不会轻易出现。离开村庄向西南走几步进入草丛地带，在非乘车的情况下就有机会遇到这条等级高达30级的黑色杜宾犬，战胜它后选择“仲间にする”，第二条战斗犬贝罗（ベロ）就会加入队伍。





出没场所：ノボトケの村附近（踩地雷）
等级：35
体力：约1500
属性：火炎○、电气○、激光○、气体×
金额：1164G
经验：1164
掉落：音响必罚、红莲必罚、闪光必罚

新增通缉怪物——天道机甲神话的攻击方式非常多样，其背上的四个炮管有音波、激光、火炎、通常四种攻击方式，头部能连续发射导弹，本体则会使用冲撞。BOSS每回合的攻击次数很多，而我方的战车只能有一种涂层，因此SP损伤会非常大。此战有两种打法：一是开战后先用武器专心攻击BOSS除本体外的其他几个部分，虽然BOSS的逃跑率很高，但如果玩家成功打爆了它身上的某个部件，下一战它会以损坏的形态出战，而我方则可以在两战的间隙回村补给，因此只要在首战时给它打上“信号弹（シグナル弹）”，并一路穷追猛打，最后只剩下瓢虫一般身躯的BOSS就没有威胁了；另一种打法是结合连发类武器和特技猛攻BOSS本体，由于其本体的体力非常少，因此在最大化武器的攻击力后，还是有机会在在它逃跑前将其击毁的。BOSS掉落的都是非常强力的S-E，建议有能力的时候适当刷取一下。

イスラポルト



在德尔塔·里奥乘坐联络船可以直接前往遥远的伊斯拉珀尔特（イスラポルト），这里的战车改造店可以把特定的战车改成双C装置或双引擎。战车用品店内出售的各种涂层（コート），可以在BOSS战中减轻相应属性的伤害，非常实用。在中央船坞有一位战车兵器改造师，同样可以把他推荐到玛多。在镇中略作打探，得知比哈布（ビイハブ）船长正在召集人手，共同讨伐深海的怪物——Uシャーク。爬上镇西北的灯塔与船长对话，回答“あんたに用がある”、“战うとも！”，触发主线任务“海の复仇鬼”，进入船坞就会看到比哈布的“复仇女神号（ネメシス）”已经开走。

恶党ミュージアム～タイシャー

先不急着去与船长会合，由伊斯拉珀尔特向东北一直走，直到地图的边缘可以发现恶党博物馆，除了大量的通缉犯信息外，在下层的道具传送装置处可以与《重装机兵3》联动，不过传输需要有特殊道具“**タキオンマター**”才能进行。

沿着山路向北行进入终年飘雪的高山区域，这一路敌人颇强，实力不足时建议全程逃跑。山顶有一座充满和风韵味的小村庄——大社（**タイシャー**），战车店出售的C装置“99神话”廉价又实惠。“鱼雷弹”（**スパルク炮专用**）对于下一阶段的水上战斗也有一定的帮助，民房3楼的引擎改造师可以推荐到玛多。进入最高处的神社，用“**ぬめぬめ细胞**”（**さつじんアメーバ掉落**）给门前挡路的小狗喂食，它就会加入队伍，不过其身后上锁的大门暂时还无法进入。这条叫“**ハチ**”的白色秋田犬，名字相信是源于日本著名的“忠犬八公”。



ビイハブ岛

前往德尔塔·里奥的船坞与比哈布船长碰头，回答“**覚悟はできてる**”就能出航，不过不能带着战斗犬。出航后虽然行驶方向是自己掌控的，但是并不能随意下船，在海上作战时船长会用鱼枪帮忙。由港口向西南航行，有一座树木茂盛的岛屿，那里是比哈布的家。他的弟弟、妻子、孩子都被U型鲨吃掉了，如今只剩船长和他卧病在床的老母亲相依为命。岛上可以找到不少装备，不过SFC版中盘的最强力主炮“**155ミリスパルク**”被换成了“**92ミリスパルク**”（可恶啊）。利用现有资金，在各个村镇购置最强的车用装备，并尽可能地强化改造战车武器，接下来就可以去与U型鲨展开恶战了！





出没场所：デルタ・リオ南方海域（可见式）
等级：35
体力：约12000
属性：电气○、气体△
金额：3000G
经验：7000
掉落：金の指轮、Uシャーク炮、Uバースト炮

战斗中不用理会船长，他的能力足以自保。虽然BOSS弱点是电气，但现阶段并没有什么相应的好装备，伊斯拉珀尔特出售的3连发S-E“シーハンター”是目前最有力的攻击武器，强化改造攻击力后，配合猎人的“电光石火”可以快速削减敌方的HP。BOSS掀起的海浪伤害不大，但会降低我方的命中率，当它潜入海底时不少攻击无法奏效，专门的“鱼雷弹”就能派上用场了。注意U型鲨在受到过多伤害后，有一定几率会逃跑，因此要争取速战速决。成功报仇后比哈布船长把“复仇女神号”送给了主角，今后玩家就可以在海上自由移动了。





出没场所：全海域移动（可见式）
等级：32
体力：约4500
属性：电气○、气体×
金额：2000G
经验：2000
掉落：ウオノクラフトα、トビクラスター、ウオンディーヌ

此BOSS的活动范围很大，先在猎人办公室打探了它的情报后，可以一路按着地图上的红点来追击它。战斗中トビウオン分为空中和水上两种形态，通常的攻击对它命中率很低，甚至不少武器根本是0命中率的。由于现阶段很难得到有“对空”特性的C装置，因此建议利用艺术家打造一些“水泥弹（セメント弹）”，这样在战斗中可以有效地降低BOSS的回避率。BOSS在空中时的攻击方式为抛投炸弹和机枪扫射，威力很低。当其受到2500左右的损伤后会跌落到水面上，此时的攻击变为鱼雷齐射、跳跃式导弹和突击。鱼雷非常容易造成战车部件的损坏，再加上是攻击全体，只有一个机械师的话很难来得及维修，事先打造一个强力的电气属性武器才是制胜的关键。等可以购入S-E“サンダークラウン”时（风力发电所西南商人帐篷有售），此战会轻松不少。

TIPS 部分道具装备有★表示稀有度，最高3颗★，装备的星数越多，性能就越好。

ベネットの海の家～风力发电所

有了船只后移动范围又大了不少，建议先辗转各地完成一下支线任务，不少任务中NPC都会指明地点，方便玩家辨认方位。

由德尔塔・里奥向东一直走，在沙滩边有一座小屋“海之家”，此处的两个特别任务虽然与主线无关，但还是颇为重要的。完成“美人すぎるハイテク海女”同样可以与萨姬（サキ）结婚并进入伪结局，更为关键的是她会在此开店并出售几种“ICチップ”；完成“幻のラ－メン”则可以得到搜索范围最大的“グレ－ト金属探知机”。由海之家开船到东侧的海岸，这里有一幢颜色与众不同的大楼，上前调查选择“炮击してみる”，击毁后就可以进入废墟之中。在B2F用电脑开启闸门后，可以得到一些战车装备，北侧的闸门目前无法打开。其实这里也是传送装置出错后，可能到达的传送点之一——“ビルの废墟”。

由伊斯拉珀尔特驾船向西北沿着海岸线航行，会在沙滩上看到一艘天鹅（スワン）外形的轮船，不过里面的BOSS实力颇强，暂时不要去碰他。沿着海滩一路向北，进入广阔的沙漠地带，这里竖立着许多风车，在最北方有一座风力发电所。先不急着进入，前往东北的职员住宅，这里能找到的“进军ラッパ”可以在战斗中提升全队行动速度，另有一位失业的战车重命名师，也可以介绍到玛多。在最右侧的宿舍推开衣柜会发现密室，与躲藏在此的佩德罗（ペドロ）对话答“见逃してやる”，便能从其身后的宝箱中拿到“发电所のカ－ド”。

来到风力发电所并进入右侧的房间，在操作台前选择“差しこむ”，将所有的电脑都调成“OFF”，这样便能把防御系统的电网关闭。进入深处后重复此操作，到达地下室可以看到通缉犯“ダスト原人”的身影。继续走到最底层的控制室，把“エレベ－タ－コントロ－ル”一项设为“ON”，这样便能把屋外的战车开进来了。



出没场所：风力发电所B1F（可见式）
等级：50
体力：约25000
属性：冷气○、电气×、气体×、激光×
金额：3000G
经验：12000
掉落：ゴミの羽饰り

“ダスト原人”的弱点是冷气，大社出售的S-E“ノ－ザンウインド”正好可以派上用场，而多造几个“冷冻弹（れんとう弹）”也能给它带来稳定的伤害。BOSS的普通攻击威力一般，更为麻烦的是音波和电气的攻击，很容易令战车的部件突然损坏。除了提前给战车使用涂层外，修理工也要时刻准备好进行战场维修。BOSS在HP所剩无几时有一定几率自我回血，能一口气直接回满，估计其血量不多时要多用连续攻击，争取速战速决。

バト－研究所



由风力发电所向西直走，进入一段必须下车才能通行的路段，这里有三个重要的建筑。“宇宙パ－ツ研究所”目前没有钥匙无法进入，巴特（バト－）研究所则是制造战车的地方。与博士对话答“はい”，第二次是选择对自己的称呼，以后也会成为战车的默认名（都是骂人的词），第三次选择终于开始进入正题。有4种战车可供选择，选好后回答“これでイイ”还可以选择车型，改变其炮孔种类与特性，调整守备力和弹仓后答“これでOK”就能完成设计，不同的车型需要的铁屑重量也有所差异。由于制造出的战车是不能改造底盘的，玩家一定要慎重选择。

此时战车还不能开进来，必须要先向南行进，前往巨大坑洞下的建筑废墟，在B2F向南走打开闸门，如此一来就能开车进入这片区域了（只要开车进入研究所一次，其就会被登录到猎犬系统的传送点之中了）。铁屑与战车型敌人交手后有一定几率掉落，而打掉研究所周边出没的“铁コロガシ”所推铁球也可以得到（注意不能先打本体），因此直接在附近就近刷取即可。带来足够的量后交给机器人，再与博士对话选择“战车をつくる”，次日前来战车制作便告成功，如果以后还想要回炉重造也行，不过铁屑重量会消耗一半的。在坑洞北侧有一幢颜色不同的大楼，轰烂后可以在其下发现“宇宙パ－ツ+++”。另外，在大楼东边还有一个自贩机天堂，在那个会悄悄移动、出售“まんたんドリング”的自动贩卖机上中奖就会遇到通缉怪物——外道贩卖鬼。



出没场所：自販機パラダイスB1F（可见式）
等级：42
体力：约3600
属性：电气○、气体×、激光×
金额：7777G
经验：7777
掉落：回复カプセル、ゲドーピング・タブ、当タールチップ

这个长相滑稽的通缉犯实力很强，我方攻击力不足的话很难对其造成有效伤害。BOSS的攻击方式都是从身体中丢出各种炸弹，除了锁定全体的导弹、手雷连发外，还有火炎瓶和冷冻瓶。由于其攻击频率很高，我方角色如果速度不快，没能提前丢出"烟幕花火"的话，很容易被BOSS一阵疯狂的轰炸秒杀，实在吃力可以后期再来挑战。建议习得机械师的特技，连续使用"ゆるめる"降低BOSS的防御力，另两名角色一个主攻、一个主守，对于机械系敌人有特效的"スパナ乱舞"也可以起到不错的效果。



出没场所：イスラポルト附近海域（可见式）
等级：55
体力：约20000
属性：冷气○、电气○、音波○、激光○、气体△
金额：5000G
经验：28000
掉落：不发弹、トータル甍、TTフリーザ

トータルタートル虽然排位居中，但是属于外强中干的典型，如果有击倒前两个海上通缉怪物的实力的话，找到方法也可以较早地打败这只大海龟。BOSS锁定全体的导弹攻击力较高，而从口中喷吐的冲击波则很容易造成战车部件破损。在战前要先给战车装备上迎击型的S-E，这样就能成功拦截BOSS的导弹攻击，减轻我方受到的伤害，其冲击波只能锁定单体，因此即使装备受损也能很快修好。攻击的方式不用笔者多做介绍，因为虽然BOSS的体力和防御力较高，但弱点相较原版增加了不少，各种属性的攻击都可以奏效。其潜入水下后能回复少量的HP，不过在我方的猛烈攻势下无异于杯水车薪。BOSS的掉落物中惟有强力的S-E"TTフリーザ"值得刷取。

ヘルメツ岛～あいのかけら

在海洋的正中央有一座小岛"赫尔梅茨"，上面的建筑外形是一头粉色的小熊，利用特别任务"いざ、宝岛へ"中得到的"なぞのカギ"才能步行进入其中。这里每一层都是十字形的平台，宝箱多是战车用品，先不急着回收。在B1F往北、B2F往东沿右侧的扶梯向下，能在B4F房间的衣柜中找到"大佐の日志"和"大佐のIDカード"。返回B2F走左侧的扶梯，在B4F转南爬扶梯上到B3F，再由北侧的扶梯可以到达配电房。拉动开关后设施内就会通电，每层中央的电梯也可以使用了。搭乘电梯到达1楼与机器人对话回答"IDカードを差しこむ"，可以进行存档或住宿，1楼门外的电脑则能快速把战车调过来。而在B3F的电脑处可以调整B2F的平台朝向，以到达不同的房间，除了大量的战车装备外，在数字为"07"的房间内可以找到战车"エレファント"。

在赫尔梅茨东南海域的岛上，有一个名叫"爱之碎片（あいのかけら）"的俱乐部，使用找到的"ICチップ"类道具，可以在此组装出"LOVE机器"。L、O、V、E四个字母各有3种芯片，想要成功合成每个字母至少需要得到一个。"LOVE机器"的功能非常丰富，本作中甚至可以直接查看组合后的效果，非常方便。



金轮际ホテル

从爱之碎片向西航行，可以看到一座旅馆耸立在悬崖上。旅馆的正门被锁，只能从左侧通道进入地下车库。突破右上方的防御装置后，到1F把挡在大门后的油桶向左右推开，这样以后就能直接进入了。由于4F的道路被堵住，只能通过3F破裂窗户外的升降台进行上、下、左、右4个方向的移动。在13F有大厦电梯和卷帘门的控制电脑，不过需要密码。在大楼中击倒怪物变成的家具（固定遇敌、没有经验），可以得到4个纸片，由于整个过程极为繁琐，这里就直接给出密码：电梯494194；1级黑色门723871；2级银色门691316；3级红色门134397。最终进入13F右上角的区域，在那里的电脑选择"热センサーソフト"，将其下载到"iゴーグル"中。利用这个新功能可以看到房间角落的床上有一个人形，这便是新增通缉犯金轮际ゴースト。它会一路逃跑，因此要先去2F东南的厨房调查汤锅，开战后使用"くさったスープ"令其变色，就可以防止它逃跑了。



出没场所：金轮际ホテル13F（可见式）
等级：44
体力：约30000
属性：气体×
金额：666G
经验：6666
掉落：金轮际モップ、スケスケアーマー、金轮际チャクラム

BOSS的攻击招式都非常滑稽，丢盘子、摔凳子、抡台灯等等，略有威胁的只有对全体投掷炸弹的一招。这个通缉犯主要麻烦在前面迷宫中大段的绕路，以及拿取腐臭浓汤的铺垫，真正开打反倒没有什么难点，多用属性攻击就可以确实地命中了，推荐电击属性的武器。

TIPS 有时在传送装置室会遇到《MM3》主角穿越的小插曲，他在离去时有一定几率会掉落道具。

奇怪ヶ岛

当玩家初次见到第17号通缉怪物——“グロウイン”的通缉令时，肯定觉得其是一头外形如同岛屿的巨大怪物。实际上当玩家驾船靠近这座在海面上移动的“小岛”时，只需要与三条触手交战，其弱点属性是火炎和冰气。击倒触手后可以直接上岸，进入这座奇怪的岛屿。在森林中会遇到长期以来一直占据猎杀排行榜头名的金发摔跤手“杰克（ジャック）”，他与之前在金轮际旅馆厂骨上发现的遗书有一定关系。通过森林后能到达一个小村落，其中甚至有不少住户，在沙滩上使用探知器可以找到“原子力电池”。进入岛上的洞穴并打破地面，给失去动力的传送装置安上电池，以后便能直接传送前来了。击破本层的一块独眼“地板”继续深入，此时已经进入了“グロウイン”体内。击倒竖立着的“グロニューロン”，相应颜色的“门”就会开启，如此在犹如血管的道路中慢慢绕行，直至到达最中央看到BOSS的本体——一颗长着无数眼睛的心脏。





出没场所：奇怪ヶ岛洞穴底层（可见式）
等级：60
体力：约45000
属性：气体×
金额：8000G
经验：32000
掉落：グロウインの目玉、ドクンドクン细胞、グロウイン血球

虽然BOSS的攻击招式不多，只有激光攻击、星型红血球攻击和吸血，但前两招的威力极大，尤其是锁定单体的红血球，攻击为多段判定，秒杀能力极强。开战前建议给我方装备上激光抗性强的防具，如“ミラーヴェール”、“リフレクトスーツ”，抗性不高的角色在战斗时利用“携带バリアS”展开屏障来减轻伤害，如此一来BOSS的激光攻击基本就可以化解了。而星型攻击则需要依靠降低命中率的道具，全程使用“烟幕花火”或“发烟筒”，才能让战斗压力有所缓解。BOSS吸血攻击的回复效率很高，且每回合能自动回血，故而这会是一场持久战，玩家要做好回复道具和心理的两方面准备。

スワン～ノギチケミカル～宇宙パーツ研究所

哈多巴东南不远海域有一幢被水淹没的大楼“ウォーターバイパス”，乘船可以开进去，随着潮涨和潮落，内部的道路会呈现不同状态，涨潮时才能拿到B1F的宝箱。德尔塔・里奥西南的恶魔岛也可以先进去拿取宝箱，由于主线剧情的关系，这里放到后面再作阐述。海上的探索到此暂时告一段落，把现有的最强人类装备给队中的白刃战专家装上，前往天鹅船吧。这里流传着一个谣言：主角杀死了伽尔西亚全家。原来当时战败的他被掠夺者带走并进行了强行改造，如今已是半机械人。对玛利亚怀恨在心的他放出谣言，引主角来此与其决斗。与1楼挡路的白衣男子对话回答“そのとおり”、“忘れもしない”，再到2楼与长老对话选择“そうだけど”、“どんだデマだな”，回到1楼后就能从队伍中选择一名角色出战（如果选主角还会有一段额外的对话）。由于SFC版的BUG已不可用，此战需要堂堂正正地单挑（笑），伽尔西亚虽不是通缉犯，但还是颇有实力的。BOSS的等级为39，体力约2000，对通常攻击的防御力较高，有气体抗性，弱点则是电气和激光。虽然他只会用机枪和激光攻击，但攻击次数多且会心一击率极高，此战除了要带足回复药外，“烟幕花火”是关键性道具，全程要保持BOSS处在视野不清的状态，否则我方角色凶多吉少。派摔跤手出战的话用“ドラムストレッチ”蓄力后以“エルボー乱气流”或“台风チョップ”为主攻战术，以战士应战的话则可以装上电气或激光武器后以“ダブルアタック”展开攻击。BOSS的体力损伤过多后会吃药回满血，不过顶多3次。只要能有效地控制BOSS的命中率，离胜利也就不远了。获胜后误会解除，在地下室的宝箱中得到“ロックハッカー”，用它打开边上的金库能够拿到“E1-ICチップ”，以前那些上锁的大门和宝箱也尽皆可以开启了，赶紧回去回收宝箱吧！



使用传送装置发生错误时有一定几率被送到位于地图北侧、群山环绕中的“ノギチケミカル”，有万能钥匙后才能开门出来，到达南端的生命科学研究所，得到珍贵的复活药品“再生カプセル”。大社山顶那个上锁的神社内则可以发现对空战车“ゲバルト”。巴特研究所东边的宇宙部件研究所，可以找到“宇宙炮”和“宇宙パーツ+”。给宇宙炮装上不同的部件，能够使其性能得到成长。其他上锁的宝物就不一一说明了，我方的实力大幅强化后可以回头去对付剩余的几个通缉怪物。

プロテイン・バレス

伊斯拉珀尔特东北的群山中有一块地域只能步行进入，树林中有一幢建筑“サロンド乙姫”，当队伍中有男性角色的“男らしさ”数值达到100以上才能进入（可以利用防具来提升）。卸下全部装备接受按摩，每次会减少10点男性气概并被丢到野外，等打完**マダムマッスル**再前来此处就会人去楼空，因此想要触发支线任务必须在此之前。西南的“**プロテイン・バレス**”设施内有众多激光防御系统和自动防御武器，尽快找到电脑将它们关闭是首要目的。B3F西侧的三道门前有三个女性卫兵把守，玩家要击倒设施中的三处固定杂兵，再回来与她们对话，这些克隆体就会消失了。到达B4F后见到肌肉女士，此战与初代的马歇尔之战非常相似，一路追着她到达B5F，这里有大量的传送点（注意，从左、右踩上后传送到的位置是有所差别的），追上后对话即可展开战斗。



出没场所：恶党ミュージアム西南的プロテイン・バレスB4F（可见式）
等级：39
体力：约7000
属性：音波○、激光○、气体●
金额：4000G
经验：40000
掉落：シリコンパット、铁のブラシャー、マダムブーツ

如果玩家的白刃战主力已经有单挑伽尔西亚的实力，此战取胜的把握就很大了，套路方面也基本相同。白刃战角色专心进攻，另外两人投掷“烟幕花火”保证BOSS处在命中率低下状态，纵使其再怎么用强化自己的攻击力，打不着也是白费。



出没场所：イスラポルト东北商人营地附近（踩地雷）
等级：42
体力：约4000
属性：气体×
金额：1000G
经验：30000
掉落：キングのかんむり、爆药、神风ブーツ

神风家族贱格的表情在这位“神风鬼王”脸上体现得淋漓尽致，系列的老玩家都知道它的特性：遭遇率低、回避率高、爱逃跑。虽然本作猎人有很实用的特技“囮よせ”，但并不容易把这位BOSS钓出来，反倒是在与カミカゼボム或スクラヴードウー的杂兵战中，BOSS会有高几率乱入。一旦出现就果断先给它打上“信号弹”，以后再要找它就方便了。要击倒它也没有什么特别好的战术，惟有装备上带有“会心の一发”特性的部件，选择连发性质的主炮，利用猎人的特技“ねらいうち”来追求会心一击命中。建议玩家等到后期再来挑战，不然这个BOSS会弄得玩家很没脾气，而且スクラヴードウー的实力也堪比BOSS，非常难缠。

ダーク・カナル



由爱之碎片向东南航行进入水洞，想要打开闸门需要徒步上岸，不过与原版不同的是，纵使击倒电脑前的杂兵，目前也无法控制电脑打开最右侧的水门，玩家必须先与“掠夺者四天王”中的卡琉斯特罗做一个了断。在2F那个有移动战狗的房间找到这只吸血鬼，回答“**そのとおり！**”便能开战。获胜后不要下车，连续调查他两次选择“**声をかける**”其会复活（果然是艺术家，装死的技能也会），如果下车去调查艾帕或宝箱则会陷入白刃战的不利局面，若是离开水洞他的战车又会修好。再次将其击倒就能彻底杀死他了，倒在地上的艾帕也已奄奄一息，她原是恶魔岛上的科学家，奉掠夺者之命对人类和动物进行生命体改造。而资质罪孽深重的她也说出了重要的情报，掠夺者组织幕后的真正首领是一位名叫“拜阿斯·布拉德”的人。艾帕死后调查地面可以得到“**エバのメモ**”，上面记载着入侵回旋加速器控制装置的密码，记载在玛丽琳的电子头脑中，而开关则在她背后。离开水洞前也不要忘记拿走宝箱中的“O2-ICチップ”



出没场所：ダーク・カナル2F（可见式）
等级：50
体力：（乘车）约6000/（下车）约20000/（第二次）约30000
属性：（乘车）电气○、激光○、气体×/（下车）气体△、电气×、激光×
金额：2000G
经验：8000
掉落：カリョマント、カリョマイク、カリョスモーク

カリョストロ一开始以乘车姿态出战，其战车发射的彻甲弹很容易造成我方的部件损坏，事先带上有迎击效果的S-E的话，这种单发的炮弹就很难穿透火力网了。开战后让机械师用“ゆるめる”降低敌战车的防御力，连续使用几个回合后其就会好打不少。卡琉斯特罗的攻击方式非常丰富，乘车时会使用炮击演舞、下车后则能使用黑暗舞踏（原来这货职业是艺术家），一定要注意保护下车的同伴，否则极易被秒杀。BOSS的战车有自动修复破损零件功能，因此我方用彻甲弹的效果也不明显。

BOSS下车后虽然没有明显的弱点属性，但由于防御力大幅降低，因此采用简单粗暴的连续炮击即可。其会用电气属性的攻击，提前使用“携带バリアS”就可以有效防御了，而带有催眠效果的激光攻击是无法穿透战车的，无须担心。不过黑暗舞踏对于战车的伤害也很高，可以考虑让能够乘车使用道具的猎人丢几个“烟幕花火”降低其威胁。第二战的打法不变，不再冗言赘述。

TIPS 在战斗中使用“Iゴーグル”可以发送信号，3个回合后有卫星的镭射攻击从天而降。

デビルアイランド

从德尔塔・里奥出港向西航行不远有一片群岛，靠近后会遭到猛烈的炮击。由水道进入恶魔岛内，到处都漂浮着尸体——这里是掠夺者对抓来的人类进行改造的地方。改造的成功品，如四天王等尽皆为掠夺者所用，而失败品则被直接丢弃到水道中，惨不忍睹。岛上的大楼内不会踩地雷遇敌，但是有自动防御机器。把战车停在1F左侧的楼梯前再向上进发，在3F到处都贴着告示“不许触碰机器人背部”，落款为“艾帕博士”。在这里还可以见到与玛丽莲一模一样的机器人头，从背后调查选择“**きりかえる**”、“下”，其就会给出密码8489（回去找玛丽琳也会得到同样的密码）。3F阳台的宝箱中可以找到“V1-IC**チップ**”、6F的宝箱中有“E1-IC**チップ**”，另外还有一个至关重要的道具“**シンクロナイザー**”。到楼顶沿着轨道把炮台推下去的话，以后靠近恶魔岛就不会受到炮击了。

“掠夺者四天王之一”的**ブルフロッグ**就在7F的房间中，对话回答“**终りのはそっち**”即可开战。首战扣除BOSS体力约13000他就会逃跑，并开启大楼内的安全系统，此后就会随机遇敌，但之前一些上锁的电子门也因此而打开（4F的宝箱可以拿到“L1-IC**チップ**”、地下室则有“O1-IC**チップ**”）。不要从传送点去追BOSS，沿着阶梯下楼，在1F乘坐战车与其再次交手。



出没场所：デビルアイランド7F（可见式）
等级：56
体力：（乘车）约9000/（下车）约50000
属性：（乘车）电气○、气体×/（下车）音波○、激光○、气体×
金额：5000G
经验：13000
掉落：ブルメット、フロッグアーマー、クルーザー炮

第一次遭遇ブルフロッグ时是白刃战，BOSS的速度很快，要按时使用“进军ラッパ”并全程使其处在“烟幕花火”的笼罩下，否则其背上连续发射的导弹会给我方造成很大伤害，如果队中有人习得了战士的“人间パトリオット”，配合着激光武器也可以击落BOSS发出导弹。BOSS释放的猛毒气体能给我方造成持续性伤害，队中务必要有一人习得护士的特技“战场の天使”，这样才能及时回复。首战结束后利用战车上的“キャンプキット”回复技能次数，千万不能离开大楼，否则BOSS又会回到7F。面对战车ブルクルーザー，建议给我方装上迎击型S-E，以此来截击对方发射的高会心率炮弹ホローチャージ。BOSS的技能是机械师类的，会在战斗中跳出车外进行维修或是贴装甲片，每次能补1000SP、最多3次。把他打下战车后，其呼叫的杂兵无关痛痒，毒气也无法侵入到车内，倒是“ゆるめる”和“解体”特技会给我方战车造成很大的麻烦，不能快速解决的话战车很快会被打跑，令我方再次进入白刃战的不利局面，压力反倒更大。建议在对方下车后继续保持投掷“烟幕花火”，用“水泥弹（セメント弹）”定住BOSS后尽快用大威力的武器攻击，千万不要大意。

モロ・ポコ～いきどまり洞穴

由**ダーク・カナル**水洞东侧的出口离开后向东南航行，只有这里有一片浅滩可供玩家登岸，随后要经过漫长的行军，才能到达新的城镇摩洛・波克（**モロ・ポコ**）。整栋楼就是小镇的全貌了，这里的楼梯怪物也扬眉吐气，成为了通缉犯之一。2楼有一位失业的C装置改造师，可以介绍到玛多。镇中盛传着山的对面有一座生活幸福的小镇德斯库鲁斯（**デスクルス**），因为去哪里的人从没有回来的。如果身上持有“**オロホイカプセル**”（在伊斯拉珀尔特医院用“**オイホロトキシン**”换取），喂1楼床上的病人喝下，他会警告主角不要靠近德斯库鲁兹（**デスクルス**），那里已经沦为了掠夺者的监狱。

摩洛・波克北侧的水域中有机会遇到海星型通缉怪物，而在更北边的山脚下有一个潮湿的洞穴，这里需要用主炮轰开重重岩壁才能继续前进，进入前要保证弹药量充足。在B5F充满积水的下层区域，轰开岩壁令积水流干就能找到战车“**マンムート**”。





出没场所：モロ・ポコ1、2楼之间的楼梯（可见式）
等级：48
体力：约1500
属性：音波○、火炎×、冷气×、电气×、气体×、激光×
金额：888G
经验：8888
掉落：军手、ぢかたび、きやた肝

BOSS最为麻烦的是释放睡眠效果的气体，一旦我方全体陷入沉睡，就会陷入“打不还手”的尴尬境地。建议战前先用装备强化角色们的气体抗性，能提升50%的“ガスマスク”最好全员人手一个，战斗中连续使用“烟幕”类道具也能降低催眠气体的命中率。阶梯怪会喷吐强酸，物理攻击力也很高，不过体力值很低。BOSS在受到攻击后有一定几率会分裂，最多同时存在3个，经验值和金钱也会因此而成倍增长，如果我方有一个强力的战士的话，利用“ダブルアタック”特技和音波属性武器进行攻击，轻松就能将其搞定了，适当控制BOSS的分裂，不要一次性击倒的话，可以累积大量的经验值与金钱。



出没场所：モロ・ポコ西北入海口（踩地雷）
等级：54
体力：约30000
属性：火炎○、电气●
金额：4000G
经验：18000
掉落：ヒトデホーン、デロン细胞、エリーザの耳せん

ヒトデロン是海上通缉怪物中惟一一个踩地雷式的，麻烦之处就在于海上不能使用“图よせ”特技来引怪，只能开启“ちんどんスピーカー”的功能在其出没的水域来回移动。不过在特别任务“エリーザの恋人”结束时会强制遇到它一次，虽然由于情节所限不能打死它，但在剧情结束后就地绕绕很快就能再次遇上。BOSS主要的攻击手段是音波，因此务必在战前给全体战车换上“ステルスコート”涂装，这样可以减轻大量伤害，不过BOSS带有混乱效果的音波攻击还是会命中的，幸好使用率不高。攻击手段方面推荐火炎属性的武器，比如S-E“红莲ワルキューレ”，其附带的燃烧效果也能抵消掉BOSS每回合的自动回血。

北ゲート～埋もれたビル



接下来有两条路线可以行进，由摩洛·波克向正西方向、沿着山脉与海岸线一路绕行，能够到达北门。通过北门后东南方向的小镇德斯库鲁斯是无法进入的，只能向西进入沙漠区域。这里能看到无数的战车残骸，一路上我方也会不停地受到炮击，建议把战斗犬带上车，免得丧命。沙漠中埋藏有不少铁屑，还没有做好战车的玩家可以在此用金属探知机展开地毯式搜查。

到达最西边的山脚下，能够发现一幢被黄沙掩埋的大楼。用金属探知器搜查可以在入口的黄沙下找到“L2-ICチップ”、“O2-ICチップ”、“V2-ICチップ”、“E2-ICチップ”，楼内同样也暗藏着众多道具，反复出入大楼和电梯可以重复刷取。在B1的升降台上停放着一辆战车，在其右侧的黄沙处使用探知器并调查，能够发现一具尸体，再次调查选择“とる”得到“大佐の认知证”，使用后就能看到密码：38195163。前往3F右侧的房间调查，能够在沙子下找到一台电脑，输入密码后选择“リフトUP”，来到大楼外就能得到造型略显怪异的“一轮战车”。

南ゲート～キャタピラビレッジ～人间ビレッジ



由摩洛·波克向西南挺进，在沙地中可以看见不少3代中的“白萝卜”，调查后会发生战斗。黄沙下同样藏有很多铁屑，没做好战车的玩家可以多多收集。开启南门后继续向西可以到达两个特殊的村庄，**キャタピラビレッジ**只出售战车相关的用品，人间**ビレッジ**则只有卖人类相关的用品。利用资金在这里好好强化一番，随后沿着峡谷向东，经过长途行军就能到达德斯库鲁斯。广阔的沙漠领域中还有两个通缉怪物，以南门为界，左侧一个、右侧一个。



出没场所：モロ・ポコ西南沙漠（可见式）
等级：54
体力：（变身前）约30000/（变身后）约1000
属性：（变身前）音波○、火炎×、冷气×、电气×、气体×、激光×/（变身后）电气○、气体×
金额：8000G
经验：20000
掉落：何かの电子部品、レアメタル、ダンディコア

想要发现サンディダンディ必须开启“iゴ-グル”的“热センサーソフト”功能，如此一来就能直接在下屏地图上看到它的位置。BOSS的攻击方式为喷吐岩石或施展体术，我方乘坐战车时压力并不大，不过其对于单发的炮弹有较高的截击概率，因此针对其弱点选择音波属性的S-E展开强攻才更为有效。BOSS随着受到的伤害增多，体积会越来越小，最后只剩下胸口那颗圆形的核心。此时的它除了用大锤子进行的通常攻击外，还会增加电气属性攻击，建议在战前对车辆使用“アースチェイン”以尽量保护部件不受损。核心状态的BOSS对大多数攻击的防御力都很高，惟有使用电气属性才能有效地造成伤害，此时它的HP已所剩无几了，再猛攻一阵很快就能获得胜利。

TIPS 本作的“iゴ-グル”菜单的“ヘルプ”一项中追加了怪物、战车兵器和人类装备的图鉴资料。



出没场所：南ゲート西侧沙漠（踩地雷）
等级：62
体力：约13000
属性：电气○、气体×
金额：3000G
经验：39000
掉落：ダロス1000、ダイキャノン、ダイダロッド

ダイダロス直接用“囮よせ”并不容易引出来，如果敌方杂兵配置是“死神战车+ATグリズリー+メカニコプター”，它就有很高几率作为援军乱入了。BOSS的攻击套路很标准，主炮连射+机铳扫射，低几率会使用“全门发射”让全部武器同时开火。我方成功挑战的前提是全员配备迎击型S-E，推荐弹药数充足的“レーザーゴーゴン”，C装置则用有“迎击辅助”特性的“ニューロPAC”，如此一来BOSS的主炮攻击基本可以被封杀，纵使其使用全门发射，炮弹也难逃被击落的命运，仅存的机铳扫射根本没有威胁。BOSS每回合结束前都会自动修复受损部件，因此用彻甲型炮弹的意义不大，它还不时会召唤“解体コプター”，不要小看这种杂兵，它们的迎击几率非常高，同样会对我方的攻击起到极大的限制，因此一旦出现就要第一时间用属性攻击消灭。

デスクルス

进入德斯库鲁斯镇后与入口左侧的NPC对话答“きょうみあるな”、“なら、しかたないな”，进入村子前全员被强制戴上了“エンジェルリング”，战斗犬也被自动送回奴卡酒馆。进入内部后才发现这个小镇根本不是什么人间天堂，恰恰相反这里根本是炼狱，镇中完全是监狱式的管理，想要反抗也无济于事，因为事先被装上的戒指中，带有让人直接麻痹的强大电流。无法反抗只好暂时忍气吞声，想要吃饭的话必须去监狱东南角推油桶，把全部5个油桶推到最右侧、再推回来，如此反复直到边上的NPC说可以去西北角的餐厅。调查桌上的餐盘选择“食べる”，休息一晚后继续去推油桶、吃饭、睡觉，直到第3天完成推油桶任务后，就会被推荐到厨房进行工作。得以进入厨房后千万别去调查那个宝箱，否则又要被打回去继续推油桶，调查角落的衣柜找到“さきわれスプーン”，随后前往电刑房隔壁的牢房，推开衣柜用汤匙挖土，进入地下水道。到达西南角后由扶梯上楼，把两台电脑的控制全部调成“OFF”，这下戒指就无法发送电流，小镇左侧挡路的大铁门也会打开，接下来就是奋起反抗的时候了！与监狱中央的NPC对话回答“やってみな！”，将其击倒后上楼，狱长是“掠夺者四天王”之一、斯坎克斯的克隆体，招式也基本相同，只是追加了一个催眠弹攻击，打法就不再重复说明了。成功击倒狱长后，小镇获得解放，各个设施的功能也得以恢复正常，人类道具店中有出售“V3-ICチップ”。

メルトタウン



由德斯库鲁斯南侧的斜坡进入大峡谷，往西走不远就可以来到最后一个城市梅尔特镇（メルトタウン），这里乍看之下科技还算发达，但由于终日受到酸雨的侵蚀，人类和动植物只能生存在建筑中。在酒吧有一位名叫罗斯特（ロスト）的老人，可以与他交换提升等级上限的道具“レベルメタフィン”。走到户外调查井盖便能进入下水道，而在东侧区域终于又再次见到了那对恶党兄弟，对话回答“かかってきな”即可开打。峡谷地段还有两名通缉犯，实力都非常强劲。关注战车租借店的玩家会发现梅尔特镇的13号战车不知被谁租走了，触发支线任务“幻の13号”后前往埋もれたビル东北用“グレート金属探知机”探知器展开搜索（支线任务“幻のラーメン”中得到，其他级别的探知器搜索不到），在如图位置就能找到13号租借战车。



出没场所：メルトタウン地下水道东区（可见式）
等级：（瘦）44/（胖）42
体力：（瘦）约4000/（胖）约5000
属性：气体●、火炎△、冷气△、电气△、音波△、激光△
金额：2×3G
经验：2×3333
掉落：（瘦）いれずみシール、ステピチブーツ、兄贵ソンブレロ /（胖）花火セット、オトピチグローブ、弟ソンブレロ

ピチピチブラザーズ的相关事件非常多，一路触发才能在此与他们相遇。如果玩家们专注于完成支线任务，到此时已经与这对恶党兄弟交手过多次了，这次终于能与他俩做个了断。虽然此战没有战车的辅助，但相信角色们的能力和特技已经成长起来，白刃战的基本套路“烟幕花火”战术玩家们也早已驾轻就熟。战斗中优先集中火力解决会补血的胖弟弟，他在投掷汽油后也会令燃烧的效果强化，因此建议购入“ヒートバスター”消除火炎的燃烧效果。如果之前在摩洛·波克打楼梯怪物刷出了“きやた肝”，其催眠效果能够给这对兄弟的行动造成限制。



出没场所：メルトタウン所在峡谷（踩地雷）
等级：58
体力：约65000
属性：气体●
金额：2000G
经验：18000
掉落：サウルスパック、サウルス炮、サウルスハ-プ-ン

ぐんかんサウルス虽然体积庞大但反应迟钝，开战后一段时间内会因察觉不到玩家的存在而不作出任何行动。此BOSS也是外强中干的典型，弱点属性为气体注定了它会被玩家玩弄于股掌之上。战斗中甚至不用装迎击型S-E来防御BOSS的主炮4连发，直接用“发烟筒”就可以把它的命中率牢牢压制住，而“スイミンDX”的催眠效果也可以奏效。在我方丰富道具的辅助下，BOSS也就只剩下“皮糙肉厚”这个仅存的优点了。

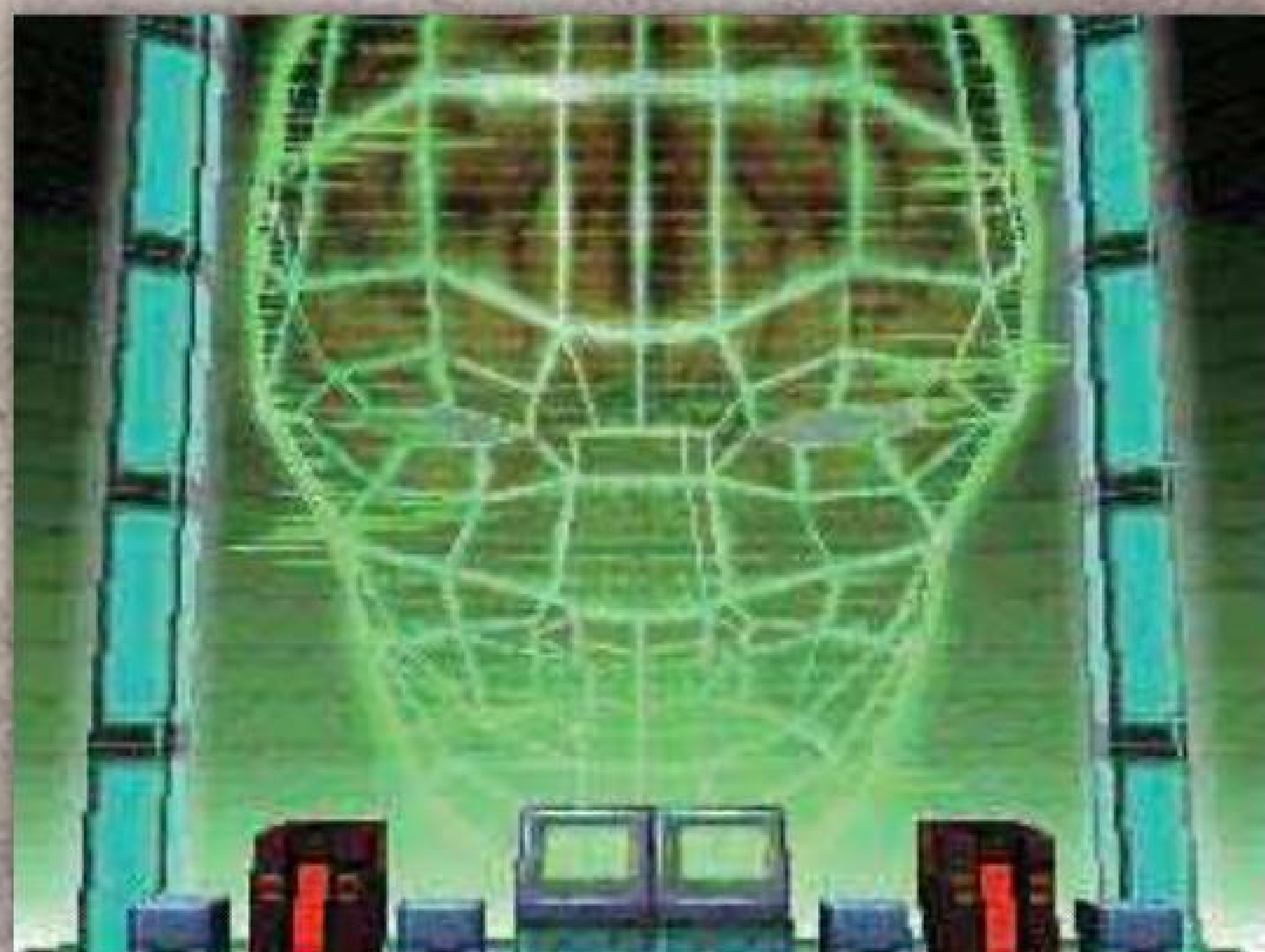


出没场所：メルトタウン所在峡谷（踩地雷）
等级：55
体力：约5000
属性：电气○、气体×、激光×
金额：5000G
经验：15000
掉落：鼻デテクタ-、ノラロケット、ノラバルカン

新增通缉犯ホバリング・ノラ是空中战的典型，回避率极高，我方的战车务必要装备上有“对空能力”特性的C装置，如“スカイウォッチ”来提升命中率，第5号对空战车“ゲパルト”好好改造一番也能够在此战中有所作为。BOSS的主要攻击方式为火箭弹、导弹攻击、机统扫射、回旋骨棒，锁定的目标尽皆是我方全体，其迎击功能可以精确地阻截掉我方发射的单发炮弹，因此水泥弹战术这里无法实施。笔者采取的是三人共乘一车的打法，打造一台自带“S-Eラッシュ”特性的战车，除了前面提到的对空C装置外，再给战车装上尽可能多的电气属性S-E。由于我方只有一辆车，BOSS造成的伤害其实反而更少，玩家可以专心把精力放在进攻上，全员使用S-E猛攻，抓住BOSS体力较低的弱点快速解决战斗。如果怕S-E的弹药量不够也可以打造一些“火箭弹（ロケット弹）”，其能有效命中空中单位，且不会受到迎击。



フメツ・ゲート～バイアス・シティ



由峡谷另一侧出来，击倒守卫“不灭之门”的掠夺者杂兵，由于电梯无法使用，调查内部的电脑后却触发了警报，两场杂兵战过后还要与警备主任ゲオルゲ交手，其从外形上看是デスペロイド的强化版，实际也确实如此，只会机枪扫射的它造不成什么威胁。获胜后从其残骸中捡到“认证チップ”，搭乘电梯前往MB层，在电脑前进行认证并选择“右のボタン”。下车从开启的暗道进入B层，东南角宝箱中可拿到“ニュ-ロ・ユニット”（调查设施内的亮点也可以得到，共有4个要收集），往西南角的房间进行认证，随意选择3次，引出防御兵器，获胜后再次调查电脑选择“まん中を押しながら右”开启电源。原路返回停车的房间，在右侧的电脑进行认证，选择“アプリ”、“紧急处置”、“ドア”、“开放”，这样便能进入B层北侧的房间。调查电脑选择“レベル”可以升降平台，选择“ユニット”则能检测有异常的部分并安装“ニュ-ロ・ユニット”。这里要把每一层的所有电脑都检查一次，比较繁琐，以中央通道前的那台电脑为正中基准，4个需要安装的位置分别在：レベル2・左4、レベル3・右1、レベル3・右2、レベル4・正中。全部安装完成后回到MB层的控制室，调查右侧电脑选择“启动”，对话的最后选择“そうだ”、“人间狩りを終わらせる”，谈话结束后R层被封死的门就会打开，随后就能前往拜阿斯之城了。

最终迷宫正面的大门需要用在恶魔岛找到的“シンクロナイザ-”才能开启。从西北角的房间衣柜中找到“IDカ-ドA”、2楼的衣柜中发现“IDカ-ドB”、东侧的房间得到密码2568（右）、地下室得到密码4864（左）。用“ロックハッカ-”打开左右两侧的门并输入密码选择“OFF”，并在中央电脑处插入两张ID卡，正面的大门便能开启了。搭电梯下到B1，接下来需要来回调查电脑，打开电子门不断深入，目的是把控制“フェイル・セ-フ・ロック”的4台电脑全部调到“OFF”。在B3F会遇到泰德布罗拉，终于到了报仇的时候了！

TIPS 没有攻击力、弹药无限的S-E“タキオンレ-ダ-”，其实际效果是提升命中率5%。



出没场所：バイアス・シテイB3F（可见式）
等级：65
体力：约40000
属性：冷气○、音波○、激光○、火炎△、电气△、气体△
金额：8000G
经验：32000
掉落：まんたんドリンク、ブロイラ-ボンベ、モヒカッタ-

テッドブロイラ-作为正篇流程最强的通缉犯，实力非常强劲！战前建议把“ICチップ”类道具收集一下，按3322的顺序组合“LOVE机器”，做出防火屏障能让BOSS的攻击威力有所削减。装备方面尽可能地提升我方的火炎属性抵抗力，攻击武器则要避免实弹系——因为BOSS会截击实弹，故而“烟幕”战术也无法奏效。他的火炎攻击分为锁定全体和对单体的两连击，回旋镖的会心率非常高，HP不足的角色很可能会一击毙命，除了开战后全体开防火屏障外，还要利用“携带バリア”类道具保护较弱的角色，并抽空用“ヒ-トバスタ-”消除燃烧效果。BOSS会用点滴每回合自我回复，还有一定几率使用即死攻击，未免不测还是要提前习得护士的特技“战场のAED”。战斗中以两人回复、一人主攻的打法比较稳妥。由于BOSS会用“まんたんドリンク”进行3次全回复，因此这会是一场漫长的持久战，坚持到最后才能赢得胜利。

击倒泰德布罗拉后前往地下，把B5F控制“クロ-ンソルジャ-オ-ガナイザ-”的电脑调成“OFF”、控制“エレベ-タ-コントロ-ル”的调成“ON”。在B6F的宝箱群中有最后一块芯片“E3-ICチップ”，返回B3F乘坐电梯到达B6F另一区域，击倒沿路的防御装置，到达B7F时不要急着向北，先下车往西、一路乘坐升降台到达最底层B13F，在这里的电脑输入密码8489（玛丽琳机械人处得知），把“サイクロトロン・コントロ-ル”调成“OFF”，便能成功关闭回旋加速器，这样一来一切准备就绪，可以回去补给一下，准备进行最后的决战了！

拜阿斯共有三种形态，第一形态的弱点是火炎和电气，以激光和音波攻击为主；第二形态的弱点是冷气，攻击以电气和音波为主；第三形态弱点是电气，多以冷气属性进行攻击。此战我方的主攻方式是连续多发或弱点属性的S-E，主炮和特殊弹在第一、二形态BOSS强大的迎击能力下完全派不上用场。我方也不用带迎击型武器，建议利用“S-Eラッシュ”特性的C装置来最大化每回合的攻击次数。战车配上“ミラコ-ト”涂层反弹激光，并配备“ア-スチェイン”预防电气攻击。注意BOSS的“怪音波”是直接攻击车内单位的，因此人物的装备方面应注意提升音波抵抗力。也可以考虑给机械师船上反弹激光的装备，在第一阶段的战斗全程使用“ゆるめる”降低BOSS的防御力。第二阶段BOSS的防御力会变弱，如若队中有强力的摔跤手，可以穿着放电气的装束下车肉搏。第二、三形态之间我方有用“キャンプキット”进行回复补给的机会。牵引的第四辆战车上要提前准备好各种主炮型武器以及替换装备，因为与BOSS第三形态的战斗它会失去迎击能力，此时就是特殊炮弹以及“全门发射”、“キャノンラッシュ”表演的舞台了。





通关以后

Ending以后系统提示存档，读取通关存档可以选择继续游戏（つづきをあそぶ）或开始新游戏（さいしょからはじめる）。选择重开新游戏，二周目时可以选择难易度，继承部分道具装备、角色等级、副职业等级、已获得称号以及怪物和装备等图鉴。如果选择作成新主人公，前周目的主人公会被保留在奴卡酒馆。多周目时部分战车的初期位置会有所变化，但入手方法不变。选择继续游戏则会收到巴特博士的书信，触发“バト-のプレゼント”任务，猎人办公室追加特别任务“宿屋の忘れ物”。地图上还会出现4个新的通缉怪物。这部分后续内容将在下辑《掌机王SP》的研究中心为各位奉上。



失落的密码

与《MM3》一样，本作中也有一些大破坏前的特殊宝箱，需要有“失落的密码（ロストパスワ–ド）”才能开启，下面给出全部宝箱的位置和密码。

宝箱位置	密码	道具
サ–スティ酒馆西北的废弃建筑	634	ハッピ–ヘルメット（人用装备）
イスラポルト灯塔下层	17320508	ポチドリル（犬用装备）
タイシャ–神社左侧道路	14142135	カト–ル诘め合わせ（道具）
职员住宅	20100729	DXマッサ–ジャ–（道具）
サロンド乙姬	3776	筋肉美パック（道具）
モロ・ポコ	31415926	レアメタル玉（道具）
埋もれたビル	22360679	ニンドリル炮（战车装备）
メルトタウン	832	832ビ–ム炮（战车装备）

全任务一览



下面给出一周目全部主线、支线任务的完成方法，触发任务后可以在菜单“冒险ガイド”一项中查看。有“特别”字样的是能在猎人办公室受领的特别任务，但并非所有特别任务都需要先受领才能触发（必须先受领的下表会有注明）。大部分支线任务的出现与玩家主线的进程有关，另外有少量任务要求主角的名声（有名度）达到一定值，否则与NPC的对话是无法继续的。鉴于《MM3》攻略刊登后有读者表示不知道在对话中该如何选择才能触发事件，以下中就给出最短的选择方式，希望对各位玩家有所帮助。

任务名称	触发地点/人物	奖励
マリアよ、安らかに眠れ	マド/（序幕结束后自动触发）	–

流程：1.在ベイ・ブリッジ击倒挡路的掠夺者杂兵；2.在グラップルタワ–楼顶击败スカンクス；3.在ダ–ク・カナル击败カリョストロ；4.在デビルアイランド击败ブルフロッグ；5.在バイアス・シティ击倒テッドブロイラ–和バイ・スウラド，主线通关。

任务名称	触发地点/人物	奖励
砂漠を越えて	マド/车库内战车前的NPC	战车“ガルシア号”、经验值+20、有名度+3

流程：1.对话后前往エルニニョ，与战车店左侧的白衣NPC交谈，得知ナイル已经回家了；2.回到マド村与ナイル对话得到战车，再次对话后上楼睡觉；3.次日与ナイル对话即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
埋もれたマンホ–ル	マド/（靠近被废墟掩埋的下水道井盖后触发）	经验值+50、有名度+10

流程：1.对话选择“耳をすませる”、“マンホ–ルをたたいてみる”、“がれきをどける”、“助けを呼んでくる”；2.与西边不远处的光头デヤ–ク对话，回答“手伝ってくれ”、“がれきをカタづけたい”、“案内する”；3.带着デヤ–ク返回井盖处，老人便能获救。

任务名称	触发地点/人物	奖励
木材ハンタ–	マド/废墟边的デヤ–ク	经验值+1500、有名度+8

流程：1.对话选择“何か、手伝えることは？”、“材木を手に入れる方法は？”、“引きうけよう”；2.到达ハトバ的酒馆找商人对话，回答“あんた、モリニウか？”、“モリニウを知らないか？”；3.乘坐联络船前往デルタ・リオ，从船坞右侧的出口离开，事件后选择“あんた、モリニウか？”、“デヤ–クに聞いてきた”、“事情を話す”；4.带着モリニウ返回マド找デヤ–ク，休息一晚后再次与其对话，回答“场所はわかった”、“引きうけよう”；5.带着他俩来到ハトバ西边的森林监事局，回答“まかせとけ”，在两人收集木材完成前需要在此不断移动、击倒敌人，当两人回到入口位置时，带他们返回マド；6.三天后再来与他们对话，回答“まぁまぁ、落ちついて”可以决定要建筑的设施，有新酒馆、药局、赌场（カジノ）、成人学校（大人の学校）可供选择，第二次选择ウエスタン、エキゾチック、SF、ファンシ–皆为建筑风格，选择任意一个答“いいとも！”，过一周后回来建筑便会完工。（村中最多只能建造3座新建筑，建筑物的不同影响到后续任务的出现，不过以后可以选择推掉重建，无须担心错过任务。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
モリニウを助けろ!	ハトバ西边的森林监事局/（“木材ハンタ–”途中触发）	经验值+500、有名度+3

流程：1.没有击倒アダム・アント的前提下，在“木材ハンタ–”的第5步时前往楼顶，モリニウ就会被拖进蚁穴，靠近洞口选择“助けに行く”、“ここで待ってろ”、“まかせとけ”；2.进入洞穴在B3F找到モリニウ，回答“くすぐる”、“あぁ、そうだ”，带他返回地面。

任务名称	触发地点/人物	奖励
デヤ–クのおつかい	マド/（第二座新建筑的建造途中）	金钱+300G、经验值+50、有名度+8

流程：进入帐篷与二人对话，连选两次“まぁまぁ、落ちついて”、“防腐剂って”、“引きうけよう”；2.前往デルタ・リオ的人类道具店，却被告知已经售罄，回答“マジかよ”、“あぁ、あのときの”、“ほかに卖ってる场所は？”、“そこでってるのか？”；3.前往ノボトケの村，在顶层与商人トンタラ对话；4.买来90个“カト–ル”（イスラポルト入口处的女性有售），对话选择“カト–ルを持ってきた”、“30コ”、“カト–ルをわたす”；5.返回マド的帐篷对话，回答“买ってきた”，过一周后回来建筑便会完工。

任务名称	触发地点/人物	奖励
タケノコ狩り	マド/（第三座新建筑的建造途中）	金钱+300G、有名度+10

流程：1.对话选择“まぁまぁ、落ちついて”、“何だこりゃ”、“やってみよう”；2.调查建筑地上的物体选择“ぶっとばす”，用音波武器将其击破即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
世界の果てへ【特别】	マド/新建酒馆内的スミス	金钱+1000G、经验值+2000、有名度+5

流程：1.在猎人办公室接下任务，找スミス对话选择“今度はどこへ连れて行く气だ？”、“今度は信じよう”、“知っている”、“引き受けよう”、“受け取る”，获得“カト–の荷物”；2.前往キャタピラビレッジ东北的人间ビレッジ，将货物交给门口的カト–。

TIPS “何かの电子部品”和“铁クズ”在游戏中的需求量很大，建议有了就囤积起来，不要轻易卖掉。

任务名称	触发地点/人物	奖励
昔のボトルで出ています	マド/新建酒馆吧台内的女性	经验值+500、有名度+3

流程：1.对话选择“话しかける”、“ピンポーン！”、“どう力を貸せと？”、“引きうけよう”；2.带来10个“昔の”开头的酒类道具，回答“あぁ、见つかったぜ！”将其一一交付即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
并ばされし者たち	マド/新建药局门口的摔跤手	装备“ゴーカイスイング”、经验值+596、有名度+3

流程：1.只有药局打折促销、店内排起长龙时他才会出现，对话选择“同感だ”、“并んでやろうか？”；2.等到队伍的人一一离去后，与柜台的NPC对话，摔跤手就会赶来，任务就此完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
カジノの救世主	マド/新建赌场内的老板	道具“ゲームくん”、经验值+777、有名度+3

流程：1.对话选择“修理してもいいぜ！”、“まかしとけ！”；2.调查损坏的游戏机，选择“くわしくべる”，X字样的用“何かの电子部品”，O字样的用“O1-ICチップ”、L字样的用“L1-ICチップ”以此类推，连续维修3天方可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
イリットと料理の本	マド/イリット	经验值+1200、有名度+1

流程：1.持有“料理の本”（ベネットの海の家购入）的情况下与其对话，回答“いいよ”、“肩をたたいてみる”、“それ、あげるよ”、“うん、いいよ”；2.三天后回来对话答“いいとも！”触发任务，带来“カレー粉”（ベネットの海の家购入）即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
思い出は砂の中【特别】	マド东南的商人帐篷/入口边アイリッシュ	金钱+1000G、经验值+30、有名度+3

流程：1.对话选择“どんなたのみだ”、“あるモノ？”、“探すって、どうやって？”、“引き受けよう”，获得“地雷探知器”；2.前往北侧沙鲛出没的区域，用“地雷探知器”展开搜寻，在偏西北的位置可以发现“アンヌの指轮”；3.回去找アイリッシュ对话选择“指轮をわたす”、“あんたのせいじゃない”即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
复仇のバイク【特别】	マド东侧沙漠以东的无名酒馆/吧台前的猎人	机车“白バイ”、经验值+240、有名度+5

流程：1.对话回答“赖みって？”、“引き受けよう”，便能得到“バイクのキー”，开动边上的白色机车；2.前往ハトバ北边的沙漠击倒巨大的红色蝎子“アンタレス”；3.返回无名酒馆向猎人汇报，便可永久拥有机车。

任务名称	触发地点/人物	奖励
たおすぜ！グラップラー	エルニニョ/地下传送间的リッチー	经验值+50、有名度+10

流程：1.被带到地下传送装室后，与リッチー对话选择“团员になると何かいいことが？”、“团员になる”、“それくらい朝メシ前”；2.在野外击倒5个チンピラップラー，再回去找リッチー对话即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ヌツカの地下酒场	エルニニョ/地下传送间的リッチー	经验值+25、有名度+3

流程：完成“たおすぜ！グラップラー”，与リッチー对话顺利成为团员后，前往人类用品店推开红色油桶，进入地下的秘密酒场找ヌツカ对话，回答“齿も腑も抜けてない”，完成任务的同时，今后也可以在此招募同伴。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ヒヌケ团の密使	エルニニョ/地下传送间的リッチー	金钱+600G、经验值+250、有名度+10

流程：1.ヨギリ来报说リッチー正在找主角，去找团长对话选择“齿も腑も抜けてない”、“古びたカード？”、“引きうけよう”、“まかしとけ！”，得到“古びたカード”；2.来到ハドバ船坞3楼与老人对话，选择“あんたが老狼さん？”、“见せたいものがある”、“卖った！”即可卖到6000G（如果持有“古びたコイン”，老人还会开价，一直选择“めったにない品物だよ”可以提价至1500G再卖出）；3. 返回ルニニョ找リッチー，选择“会ってきたぜ！”、“6000G”、“とある酒场って？”奉命用赚到的资金去购买武器；4.前往地图西北的サ-スティ酒馆，购买5把“ハンドバルカン”；5.把武器带回给リッチー即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
极悪非道？の兄弟	エルニニョ/ピチピチブラザーズ	经验值+2500、有名度+10

流程：1.在猎人办公室与两兄弟对话；2.用“わんわんグルメ”喂给ハトバ船坞2层挡路的小狗，到地下室叫醒昏迷的NPC；3.在エルニニョ的猎人办公室与两兄弟再次对话；4.在サ-スティ酒馆看完表演后与两兄弟对话；5. 在デルタ・リオ的传送室与两兄弟对话；6.在メルトタウン地下室东区找到两兄弟并把他们彻底击倒。（注意，一旦击倒两兄弟“凄腕ハンター募集”、“ヒッチハイカー”、“雾の中で”3个任务就会消失，而“盗まれたコレクション”也就无法完成。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
牢破りのメロディ	エルニニョ/牢房门口的メロディ	经验值+200、有名度+30

流程：1.对话选择“手クセが悪い？”、“どうすれば助けられる？”、“牢破りをしろってか！”、“引きうけよう”；2.完成“さらわれた女、カテイア”的前提下，通过人类用品店的地下通道找キンバ对话选择“知りたい”，得到“金の入れ齿”；3.前往ハトバ西南的下水管理局，在下层深处与NPC对话选择“ギンバに会いにきた”，再与屋内的ギンバ对话；4.带着ギンバ返回エルニニョ，他就会救出牢房中的アクセル。

任务名称	触发地点/人物	奖励
さらわれた女、カテイア	エルニニョ/旅馆1楼床上的ヘクトル	道具“古びたコイン”、经验值+50、有名度+20

流程：1.对话选择“ケガ”、“强盗？”、“ヤツら？”、“いいとも”、“まかしとけ”；2. 与旅馆右侧挡路的掠夺者杂兵对话回答“そこをどけ！”、“ムリにでも通らせてもらう！”、“やるぜ！”，并在战斗中将其击倒；3. 与旅馆2层牢房内的カテイア交谈后，再叫醒睡着的卫兵，回答“牢のカギをちょうだい”展开战斗，获胜后得到“座敷牢のカギ”；4.打开牢门后与カテイア对话，再回到旅馆1楼即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
シュリエットの部品	エルニニョ/地下酒场的女性シュリエット	装备“シュリハット”、经验值+100、有名度+3

流程：1.对话选择“何かの电子部品？”、“引きうけよう”接下任务；2.累积带来超过50个“何かの电子部品”方可完成。（“何かの电子部品”在战胜机械系敌人后有机会掉落，每个可卖50G，推荐去ヴラド博物馆内刷取。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
わたしの爱しいひとだから	エルニニョ/メンドーザ右侧房间的ヤズミン	装备“人妻のピアス”、经验值+100、有名度+5

流程：1.对话依次选择“泣いてるのか？”、“なぜ泣いてる？”、“断じてちがう”、“まさか、あはははは！”、“いいとも！”、“报酬は？”、“引きうけよう”，获得“ヤズミンの写真”；2.与地下酒馆密室最深处躺着的NPC对话，回答“名前を呼んでみる”、“アロンゾ”、“そうよ、ヤズミンよ”、“ヤズミンにたのまれて来た”、“写真を见せる”、“あんたをしてるそうだ”；3.返回找ヤズミン对话选择“彼、重伤で寝こんでる”、“事情を话す”、“抱きしめてやる”便可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ヒヌケを爱したスパイ	エルニニョ/地下酒馆密室的リッチー	经验值+400、有名度+50

流程：1.来到地下酒馆后被ヨギリ叫住，回答“元气だよ”会被带到密室；2.与リッチー对话答“知ってる”、“ある人物？”、“彼女？”、“引きうけよう”，得到“ウイノナへの手纸”；3.来到的房间与眺望窗外的女性对话回答“あんたの名は？”、“あんたがヒヌケ团のスパイ？”、“手纸をわたす”、“何か受けとるものは？”获得“スパイ手账”；4.与リッチー对话选择“会えたぜ！”、“元气そうだった”、“スパイ手账をわたす”便能完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ねずみの始末	エルニニョ/メンドーザ	金钱+500G、经验值+250、有名度+30

流程：1.对话选择“お役に立ちますぜ”、“どんな手つだい？”、“报酬は？”、“引きうけよう”接下任务；2.找キンバ对话选择“あんたハヌケ同盟の人？”、“町のうわさで闻いた”、“メンドーザの关系は？”、“ふーん、それで？”“あんたはなぜ助かった？”、“メンドーザに复仇したい？”、“そうだ！これを使えば！”、“入れ齿はあずかっておく”；3.回楼顶与保镖对话答“ああ、ついたぜ”，在与メンドーザ对话选择“金の入れ齿を见せる”、“キンバの入れ齿だ”、“报酬をくれ”、“じゃあ报酬はいらない”、“まかしときな”触发连带任务，再次与保镖对话答“济すんだぜ”即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
续・ねずみの始末	エルニニョ/（完成“ねずみの始末”前自动触发）	经验值+350、有名度+50

流程：1.前往西南的下水管理局，在最深处与ギンバ对话选择“メンドーザをどう思う”、“メンドーザは舍ててないぜ”、“事情を话す”、“また入れ齿かよっ！”、“达者でな”；2.返回エルニニョ的地下酒馆，听到响声后选择“冷藏库に入る”，与リッチー对话回答“どうしたんだ？”、“そのとおりだ！”、“どんな计画だったんだ？”、“ショーンが味方に？”、“ダメだな、その计画”、“メンドーザはまかせろ！”、“メンドーザを人质にとる”、“ギンバのことを话す”、“ギンバを连れて来るぜ！”；3.触发“たおすぜ！メンドーザ”后完成到其第4步，本任务结束。

任务名称	触发地点/人物	奖励
たおすぜ！メンドーザ	エルニニョ/（“续・ねずみの始末”的第2步时触发）	经验值+1000、有名度+100

流程：1.前往下水管理局，与ギンバ对话选择“一绪に来てくれ”；2.返回エルニニョ找リッチー对话，回答“わかった！”；3.先后与ギンバ和ヨギリ对话，在与リッチー对话，回答“できたぜ！”4.前往メンドーザ的房间与保镖对话答“メンドーザに会いたい”；5.剧情中依次选择“メンドーザを人质にとる”、“窗から合图してくれ！”、“じゃ、お言叶に甘えて”，并在战斗中击倒メンドーザ；6.メンドーザ逃跑后跟着他进入密道，在1楼再次与其战斗，获胜后得到“メンドーザのカギ”，小镇也终于推翻了掠夺者的统治。

任务名称	触发地点/人物	奖励
黄金の冷藏库	エルニニョ/メンドーザ的保镖	经验值+150、有名度+3

流程：1.推翻メンドーザ的统治后与其对话答“忘れてないさ”、“何をすれば返せる？”、“黄金の冷藏库？”、“承知した”；2.进入メンドーザ逃跑的密道，用“メンドーザのカギ”开启大门即可找到黄金冰箱。

任务名称	触发地点/人物	奖励
キャラバンの护卫【特别】	ハトバ/酒馆外的リコ	金钱+868G、经验值+300、有名度+5

流程：1.对话选择“みてのとおりだ”、“名乘る”、“どんな仕事だ”、“引き受けよう”受领任务；2.再次对话回答“できたぜ”，便能带着商团启程，直至到达アズサ前行动都是自动的，玩家只需击倒沿途遇到的所有杂兵即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
归らぬあの人を探して【特别】	ハトバ/帐篷外的アリー	经验值+500、有名度+3

流程：1.对话回答“何か用か？”、“赖みって”、“わかった、引き受けよう”、“なんだい、言ってごらん”、“简单なことだ”，接下任务的同时获得“アリーの手纸”；2.按照玩家前去西边森林蚁穴的时间，接下来的剧情也会有两种分支，一周内前去可以见到ハント，对话选择“あんた、ハントか？”、“アリーに赖まれて来た”、“アリーの手纸をわたす”，得到“青いゴーグル”；太晚前去则只能找到尸体，选择“この死体はハント？”，得到“青いゴーグル”。返回ハトバ与アリー对话时交付“青いゴーグル”，之后无论怎样选择都能完成任务。

任务名称	触发地点/人物	奖励
最后のチワワ	ハトバ/船坞1楼的マック	金钱+300G、经验值+450、有名度+3

流程：1.对话选择“どんな目だ？”、“やろう”接下任务；2.进入ハトバ西边森林西北角的荒废营地，与老人オブロ对话；3.往南行有机会遇到“ラストチワワ”，战胜它后返回营地调查倒地的小狗，在其死亡后得到“ちぎれた首轮”；4.回到ハトバ汇报即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
盗まれたコレクション	ハトバ/船坞1楼的老人	金钱+3×1000G、经验值+800

流程：1.虽然很早就能触发这个任务，但完成要直到游戏的后期。对话选择“泥棒って？”、“とりもどしたい？”、“何を盗まれた？”、“引きうけよう”；2.与边上的女仆对话，回答“泥棒が入ったって？”、“泥棒の颜を见た？”、“ピチピチブラザーズ？”、“协力ありがとう！”；3.带着“凄腕ハンター募集”任务中获得的“光り辉くディスク”、“ヒッチハイカー”任务中获得的“2000元札”、“雾の中で”任务中获得的“ビデオテープH”，与老人对话选择“见せたいものがある”才能完成任务。

任务名称	触发地点/人物	奖励
アリの卵【特别】	ハトバ/酒馆老板	金钱+100G、经验值+400、有名度+5

流程：1.对话回答“なにがおそいんだ”、“何があった？”、“で何をすれば？”、“やろう”；2.前往西边森林监事局后的蚁穴，击倒挡路的“ホールワインダー”后，调查下层完好的蚁卵选择“持っていく”；3.返回与酒馆老板对话回答“とってきた”、“エンリョしとく”，当其询问料理的定价时随意选择一个即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
いざ、宝岛へ【特别】	ハトバ/酒馆的ハク	经验值+666、有名度+5

流程：1.对话“オレが持っている”、“引き受けよう”；2.带着3人登上自己的船，对话选择“えんりょする”、“运转するオレは饮めない”，战斗中全员陷入沉睡后船只被夺走（如果选择喝酒结果也是被药倒）；3.醒来后击退来袭的触手，调查猎人的尸体选择“とってみる”，得到“なぞのカギ”；4.前往地图正中央ヘルメツ岛上的小熊外形建筑，调查左侧的铁板选择“なぞのカギをつかう”打开门后便算完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ボムポポの绵毛につつまれて【特别】	ハトバ北的商人帐篷/帐篷内的サカエ	道具・オニヨメボム、经验值+250、有名度+3

流程：1.先在猎人办公室接下任务，前去指定地点对话选择“依赖を闻いてきた”、“やろう”；2.在帐篷附近击倒“ボムポポ”拿到“ポポ毛”；3.回去与サカエ对话，回答“ポポ毛を持ってきた”、“何をした？”、“仕事は终わりだ”；4.次日前来对话即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
过去へのトンネル	アズサ东的坑道/ビトー	经验值+400、有名度+15

流程：1.持有“修理キット”的前提下，对话选择“持ってるよ”、“いいよ、ゆずろう”；2.次日再来与ビトー对话，剧情后回答“ああ、やってみよう”，搭乘战车向下推动工程车，就能成功突破岩壁。

任务名称	触发地点/人物	奖励
怪しい荷物【特别】	アズサ南的不发之馆/收购不发弹的商人	经验值+350、有名度+3

流程：1.在猎人办公室接下任务后对话选择“依赖をきいてきた”、“そうだ”（“报酬は？”后连续选择第2项，可以把报酬金额提升到300G）；2. 运送货物至サーステイ酒馆西北的废弃建筑，对话回答“荷物を持ってきた”、“荷物を渡す”即可完成。（如果坚持选择“渡さない”不交货，击破恶党战车后打开货箱会发现其中是一位女孩，回答“ハンターさんだよ”、“お名前は？”、“何か持ってない？”、“とりあえず、つれて行こう”后可触发新的任务“リンカの两亲をさがせ”，但本任务就无法完成。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
リンカを探して/リンカの两亲をさがせ	サーステイ酒馆西南的商人帐篷/商人	金钱+4000G、经验值+255、有名度+3

流程：1.对话回答“そうだよ”、“いいぜ！”、“何か目印は？”、“わかった、引き受けよう”；2.在“怪しい荷物”任务中不交货，打开货箱在其中找到被拐走的女孩リンカ；3.带着リンカ回到其父母身边。（“リンカの两亲をさがせ”任务直接从第3步开始，不过只有3000G，其他报酬相同。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
铁のサメ【特别】	サーステイ酒馆东南的商人帐篷/中央的商人	金钱+10000G、经验值+200、有名度+8

流程：1.对话选择“何があったんだ？”、“オレが退治しよう”、“十分だ”；2.前往帐篷西北的沙漠，击倒“铁サメ”（当其潜入沙底时用“地雷探知器”可以找到它）；3.返回商人帐篷回答“铁サメを倒した”即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
シグナルを追え【特别】	バザースカ/改造屋内的ずしおう	金钱+1000G、经验值+250、有名度+3

流程：1.对话选择“大声を出す”、“何してるの？”、“ふーん”、“あ、そうだよ”、“いいよ”、“どんな赖み？”、“いいよ”、“どうした？”、“それで”、“そのモンスターって？”、“そういつを倒してほしいのか”、“わかった、引き受けよう”，改造过后的“iゴーグル”会追加信号弹探知功能；2.使用“iゴーグル”选择“センサー”，确定“シグナルセンサー”处在“On”的状态，地图上★表示的就是目标怪物；3.前往西北沙漠击倒“グレーターマンタ”后，回去向ずしおう汇报答“あぁ、仇は讨ったぜ！”即可（回收到的“シグナル弹”可以自己留用）。

TIPS 支线任务经常需要用到的“カトール”，在ハトバ北的商人帐篷、スワン北边悬崖上的商人帐篷都有出售。

重装机兵2 重装上阵

任务名称	触发地点/人物	奖励
家出少女	バザ-スカ/改造屋边的サリ-	金钱+30G、经验值+300、有名度+3
流程：1.对话选择“そうだよ”、“どこへいきたい？”、“ハトバはどう？”、“わかつた”；2.带着サリ-到达ハトバ即可完成。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
家出少女の行方【特别】	バザ-スカ/战车道具店商人	经验值+450、有名度+3
流程：1.在猎人办公室接下任务，与站在镇入口前的商人对话回答“どうした？”、“心当たりは？”、“ハドバかな？”、“まちがいない”、“わかつた”；2.前往ハドバ在船坞内找到サリ-，选择“とうさんがさがしてたよ”、“そうだ”、“じゃあ、送ろう”，带着她返回バザ-スカ即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
不死身のソルジャ-	グラップルタワ-/（进入大楼后触发）	经验值+200、有名度+10
流程：1.上前调查尸体选择“ミンチのところへつれていく”；2.将尸体带回マド给ミンチ，回答“そういえば死体をひろつた”，ミシカ复活后在她兄长的墓前与其对话；3.在デルタ・リオ的酒馆再次见到ミシカ，靠近下方的船坞后触发事件，进入船坞调查鲨鱼再出来，带着ミシカ的尸体重复第2步，在其复活后回答“そうみたい”、“いいとも！”，她就会加入。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
荒野の运送屋【特别】	ホックの交易所/门口的アド	金钱+6000G、经验值+250、有名度+5
流程：1.对话回答“名乘る”、“どんな赖みだ”、“引き受けよう”接下货物；2.送至デルタ・リオ的战车装备店，选择“荷物を持つてきた”、“どんな仕事だ？”、“引き受けよう”接下货物；3.送至イラスポルト的战车装备店，选择“荷物を持つてきた”、“どんな仕事だ？”、“引き受けよう”接下货物；4.送至モロ・ボコ的战车装备店即可完成，各个城镇出售的战车装备也会有所更新。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
はじめての店番	ホックの交易所东侧的商人帐篷/草丛中的エイク	经验值+600、有名度+3
流程：1.对话回答“何かできることは？”、“わかつた”；2.站到帐篷的中央位置，选择“はじめる”，有客人来买东西后可以自由选择出售与否，掠夺者是不会主动付钱的，另外还会有醉鬼和小狗之类奇怪的客人，客人离去后选择“续ける”即可；3.直到商人进来后选择“外にいる”、“さつぱり”。（事先拿走箱子中的5个“回复ドリング”的话，エイク会询问买了多少钱，并收取一半的成本费）		

任务名称	触发地点/人物	奖励
エバの行方	デルタ・リオ/入口右侧的海员	经验值+800、有名度+50
流程：1对话回答“エバ？”触发任务后，前往东南的小船上找到エバ，返回与海员对话答“知つてるかも”，再次前往エバ的小船便能触发剧情；2.在ダ-ク・カナル击倒カリョストロ，并与エバ对话便能结束。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
空室の未亡人	デルタ・リオ/（东北大楼3楼左上的房间）	装备“ワニのながぐつ”、经验值+800、有名度+3
流程：1.与猎人对话回答“ひとちがいです”、“名乘る”、“何やつてんの？”、“女は今どこに？”；2.前往人类用品店与ナタリ对话；3.返回大楼的房间调查门铃，选择“悲鸣を闻いてきた”、“不安だらけの世の中だ”、“あつい”、“オレも脱ぐ”，卸下主角身上的全部装备后调查左上的衣柜，击倒异形ゴンちゃん后回答“エサにされかけた！”、“ひとりで生きてけるさ”即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
凄腕ハンタ-募集【特别】	デルタ・リオ/酒馆的スミス	金钱+5G、有名度+5
流程：1.对话回答“名乘る”、“话を闻こう”、“OK、行こう！”、“わかつた、行こう”；2.与其一同前往デルタ・リオ西北的建筑，击倒恶党两兄弟后两人逃脱，在地上捡起“光り辉くディスク”，并与スミス对话选择“许す”即可完成。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
暴れ野バスを止めろ！【特别】	デルタ・リオ/酒馆的ジン	有名度+10
流程：1.先在猎人办公室接下任务，前往酒馆与新出现的NPC对话，选择“依赖をきいてきた”、“あぁ、知つてるぜ！”、“で、赖みつて？”、“引き受けよう”；2.前往デルタ・リオ东北的商人帐篷，得知最近垃圾场有奇怪的声响；3.离开帐篷后向西行，用“金属探知器”展开探索并调查亮点，会遇到“ゴミダラボッチ”，将其击倒后就能令野生巴士停止暴走；4.返回与ジン对话选择“野バスの暴走は止まつた”即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
消えた输送船【特别】	デルタ・リオ/码头边的ロイ	装备“バ-ナ-ガン”、经验值+800、有名度+5
流程：1.对话回答“连络船がきてるぞ”、“持つてる”、“いいよ”；2.驾驶着自己的船开进船坞，下船后与ロイ对话带他上船；3.出港后向西南航行不远即可看到一艘船，靠近后对话选择“さつさと仕事をしようぜ”、“持つてます”、“何考えてんだ？”，击倒来袭的怪物后回答“持つてるよ”、“あげろよ、カプセル”、“あんたに似てるような”、“いいさ”；4.待两艘船一起返回港口后，再次与港口边的ロイ对话便能完成。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
美人すぎるハイテク海女【特别】	ベネットの海の家/(进屋后触发)	经验值+888、有名度+10
流程：1.前往任意海上打捞屋，选择“ハイテク海女コ-ス”级别在デルタ・リオ到イスラポルト之间的航线上进行打捞，有一定几率捞到“银のオルゴ-ル”；2.返回海之家回答“银のオルゴ-ルを持つてきた”、“银のオルゴ-ルを见せる”、“どういうことだ？”、“わたさない”，战斗取胜后进屋与サキ对话答“银のオルゴ-ルをわたす”、“いや、それはいいよ”、“う-む”、“あぁ、わかつた”便能完成。（如果选择“あぁ、结婚しよう”、“あぁ、一绪に暮らそう”则会进入与サキ结婚的伪结局。）		

任务名称	触发地点/人物	奖励
幻のラ-メン【特别】	ベネットの海の家/床上的ベネット	道具“グレ-ト金属探知机”、经验值+88、有名度+3
流程：1.先在猎人办公室接下任务，与老人对话回答“ら～めんを食べたいのか？”、“オレが探してこよう”；2.前往バト-研究所东南的自贩机パラダイス，在左起第1个贩卖机中购入“ラ-メン缶”；3.返回海之家对话选择“ラ-メン缶をわたす”、“どうぞ、どうぞ”、“满足かい”即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
海の复仇鬼	イスラポルト/灯塔顶端的ビイハブ	经验值+2000、有名度+100
流程：1.回答“あんたに用がある”、“战うとも！”后进入船坞，目送轮船起航；2.前往デルタ・リオ船坞，上船与ビイハブ对话答“觉悟はできてる”；3.与ビイハブ一同出海成功击倒Uシャ-ク。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
机械じかけの从业员【特别】	イスラポルト/酒馆的机器人キンゾ-	金钱+5G、经验值+600、有名度+5
流程：1.与其对话任意选择一项，待机器人机能停止后，再次对话选择“ぶんなぐる”、“ねてるのかよ！”、“やつてみようか”；2.调查机器人选择“修理キットを使う”，再次调查选择“ぶんなぐる”、“OK”；3.机器人离开后前往下层调查选择“ぶんなぐる”；4.前往人类武器店对话回答“あんたブル-ト？”、“酒场のばあさんがよんでる”、“キンゾ-が大変なんだ”；5.返回船坞对话选择“どういうことだ？”、“复仇なんて无意味だ”、“仲间はもどらない”，捡起地上掉落的“ブル-トの财布”可以得到4000G，与老人对话答“报酬をくれ”便可完成任务。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
危险海域【特别】	イスラポルト/海上打捞屋	装备“象牙细工のピストル”、经验值+1000、有名度+5
流程：1.先在猎人办公室接下任务，对话选择“依赖を闻いてきた”、“どこで？”、“やろう”；2. 前往西边ヘルメツ岛附近海域击倒10只アクアウォ-カ-，随后就会遇到2只体积更大的アクアペアレント，击倒敌人后汇报选择“仕事は终わった”。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
お水をください【特别】	イスラポルト/下水道的ダン	道具“V1-ICチップ”、经验值+500、有名度+3

流程：1.先找镇入口处的セシル购入カトール，在她晕倒后选择“连れて行く”；2.前往猎人办公室接下任务，找下水道中的ダン对话选择“依頼をきいてきた”、“知っている”、“引き受けよう”；2.前往的タイシャー的人类道具店购入10个“タイシャーの清水”；3.返回下水道回答“水をわたす”，进入深处继续对话选择“あの、报酬を”、“调子はどうだい？”、“よけいなことって？”。

任务名称	触发地点/人物	奖励
药をください	イスラポルト/下水道的ダン	经验值+800、有名度+3

流程：1.对话回答“ダン、どうしたんだ？”、“どんな药だ？”、“知っている”、“わかった”；2.前往モロ・ポコ的人类道具店买来“ネッサガール”。

任务名称	触发地点/人物	奖励
大根をください	イスラポルト/下水道的ダン	经验值+1200、有名度+3

流程：1.对话回答“どんな赖みだ”、“知ってる”、“引き受けよう”；2.前往モロ・ポコ西南的沙漠击倒“スナダイコン”，直至掉落“スナダイコンの根”；3.将其带回给ダン即可完成。（以后再前来，发生セシル知道自己病情的事件后，再与ダン对话回答“何かあったのか？”、“一生の愿いって？”、“わかった”，就可以进入与セシル结婚的伪结局。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
私を“あい”に连れてって【特别】	イスラポルト/旅馆内的ミツグ	道具“L2-ICチップ”、经验值+600、有名度+3

流程：1.对话回答“持ってるぜ”、“知っている”、“いいぜ”；2.带他前往イスラポルト西南的小岛あいのかけら即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
消えた父【特别】	イスラポルト/旅馆2楼的母子トーコ与マサヒ	金钱+200G、经验值+3200、有名度+3

流程：1.对话回答“何かあったのか？”、“そうだ”、“事情をきかせてくれ”、“他に何か情报は？”、“それから？”、“あるかもしれない”、“引き受けよう”；2.前往金轮际ホテル7F东北的房间，调查床后亮光点选择“とる”、“强くひっぱる”、“さらにひっぱる”、“だれかいるのか？”、“またひっぱる”、“姿をみせろ”、“どうしてだ？”、“名前は？”、“父探しのことを话す”、“家族は待ってるぞ”、“わかった”，得到“银のロケット”；3.返回旅馆与母子对话，回答“银のロケットをわたす”，之后无论如何选择都能完成任务。

任务名称	触发地点/人物	奖励
复制の穴【特别】	イスラポルト/宿屋外的ダニエル	经验值+3500、有名度+5

流程：1.对话回答“なにがあった？”、“爆发？”、“どういうこと？”、“たしかにな”、“行こう”；2.前往东北的石油采掘场，击倒楼顶的ダニー（强）复制人，捡到“ダニーの日记”；3.返回イスラポルト对话选择“日记をわたす”就能完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
魔女の秘密【特别】	イスラポルト东北的商人帐篷/魔女ジェラ	道具“魔女の药”、经验值+666、有名度+3

流程：1.先在猎人办公室接下任务，对话回答“依赖をきいてきた？”，选择队伍中一位男性、“どんな依赖？”、“引き受けよう”；2.带来66个“カトール”（イスラポルト入口处的女性有售）、13个“ぬめぬめ细胞”（さつじんアメーバ掉落）、4个“くらげの心脏”（でんげきクラゲ掉落）、9个“アリあし”（巨大アリ掉落）；3.全部交付后回答“わかりました”，站在锅前当提示“锅はぐつぐつと煮えている”就选择“锅の中をかき回す”，提示“火が小さくなってきた”则选择“薪をくべる”，直到药剂煮好。

任务名称	触发地点/人物	奖励
コンボトロンを探せ【特别】	タイシャー/酒馆的アンリ	C装置“コンボトロン”、经验值+1000、有名度+5

流程：1.先在猎人办公室接下任务，在神社前找到アンリ对话选择“あんたが、アンリさんかい？”、“依赖を闻いてきた”、“コンボトロン”、“ああ、いいぜ”；2.前往ベネット海の家东北的废旧大楼，在下层找到“コンボトロン”；3.带着C装置找アンリ对话回答“あぁ、见つかったぜ”即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
神をも恐れぬ【特别】	タイシャー/酒馆的リジー	经验值+82、有名度+8

流程：1.对话选择“何があった？”、“それが世の中だ”、“そうだ、やってやろう！”、“持ってる”、“やろう”；2.驾车前往山顶神社，与リジー对话回答“いい”、“する”（钱箱很硬，推荐租一辆10号战车用“铁球”进行攻击）；3.轰破钱箱后捡起散落一地的金钱，对话选择“300Gぐらい”。

任务名称	触发地点/人物	奖励
タイシャーの冰掘り【特别】	タイシャー/战车用品店右侧洞穴内的アイスマン	道具“タイシャーの清水”、金钱+1100G、经验值+500、有名度+5

流程：1.对话选择“どんな仕事だ？”、“引き受けよう”、“よろしく”接下任务；2.调查其身后的冰壁回答“はい”，将所有冰壁一一击破后，与赶来的アイスマン对话便能完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
なぞの少年	タイシャー/（晴天时才能触发）	经验值+800、有名度+3

流程：1.反复进出直至小镇内没有下雪，入口处就会出现一位男子，对话回答“何かあったのか？”触发任务；2.在神社前的楼梯上见到黑发男孩，返回入口处与男子对话选择“上の方で见たぜ”；3.进出任意房间切换场景，回到楼梯处男孩已经跌下，选择“回复カプセルを饮ませる”，获得“ビー玉”；4.推开压在传送室入口上的石像后，返回入口处与男子再次对话答“この町にはいないぜ”即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
エンジントラブル	タイシャー西南山坡下/商人货车	金钱+30000G、经验值+500、有名度+3

流程：1.对话选择“あぁ、そうだ”、“お安い御用だ”；2.买来任意载重量在40t以上的引擎，回答“买ってきた”、“いいよ”即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ヒッチハイカー	风力发电所外/猎人ウォーク	道具“レベルメタフイン”、有名度+5

流程：1.对话选择“そうだ”、“名乘る”、“なんだ、言ってみろ”、“いいぜ”；2.带着他前往西南的商人帐篷，却再次遇到恶党兄弟，将其击倒后得到“2000元札”，最后再与对话选择“ホントか？”任务结束。

任务名称	触发地点/人物	奖励
嫌われ者【特别】	风力发电所东职员住宅/入口的ハイデ	金钱+500G、经验值+500、有名度+10

流程：1.对话选择“どうかしたのか？”、“鸟のせい？”、“オレがやろうか？”、“引き受けよう”、“この辺りを探索してみる”；2.在野外对任意フンドロッパー使用信号弹（シグナル弹），逃跑后追着信号前往デビルアイランド；3.清除大楼内每一层的フンドロッパー，最后一仗要面对一只体型较大的，获胜后返回职员住宅选择“あぁ、そうだ”即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
お买いもの	风力发电所东职员住宅/（“嫌われ者”完成后触发）	经验值+500、有名度+3

流程：1.对话回答“カトールでも买ってこようか？”、“引き受けよう”；2.买来20个“カトール”即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
インセクター	风力发电所东职员住宅/（“嫌われ者”完成后触发）	金钱+5000G、有名度+10

流程：1.对话回答“今度は、虫退治しようか？”、“引き受けよう”；2.在野外击倒一定数量的虫型敌人，如レーザービー、モスギドラ、キラーリッパー等，直至用“获物の匂い”特技时无法发现它们的身影，再返回汇报即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
草刈り	风力发电所东职员住宅/（“インセクター”完成后触发）	金钱+10000G、有名度+10

流程：1.在向汇报ハイデ“インセクター”任务结果时直接选择“引き受けよう”受领；2.在野外击倒一定数量的植物型敌人，如ボムポポペビー、ケムポポ、ガソリンびじん等，直至用“获物の匂い”特技时无法发现它们的身影，再返回汇报即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ハドバへ	奇怪ヶ岛/森林入口前的ハツ	道具“V2-ICチップ”、有名度+5

流程：1.完成“いざ、宝岛へ”任务的前提下登上小岛，与其对话回答“どうしたんだ？”、“おまえは、ハツか？”、“アニキたちは死んだ”、“アレからずつと？”、“そこにとめてある”、“仕方ない、连れてつてやるよ”；2.带他返回ハドバ便能完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
家族の元へ	奇怪ヶ岛/村庄内的ラト-ヤ	经验值+4000、有名度+5

流程：1.对话回答“自分も名乗る”、“岛を出たいヤツ”、“家族がいるのか？”、“いつからここに？”、“どうして、この岛に？”、“あぁ、本当だ”、“わかつた、连れて行こう”、“引き受けよう”；2.带她返回マド西边的建筑即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
世界を盗め	スワン/（获得ロックハツカ-时自动触发）	经验值+1000、有名度+10

流程：把マド、エルニニョ、アズサ、ヴラド博物馆、デルタ・リオ、イスラポルト、石油采掘场、タイシャ-的宝物尽皆拿到，注意マド的新建建筑有4种不同的情况。

任务名称	触发地点/人物	奖励
立会人【特别】	スワン/1楼的マルコ	金钱+150G、经验值+4000、有名度+10

流程：1.对话回答“何やつてんの？”、“立会人をつとめよう”、“何をすればいい？”；2.分别与两人对话答“武器をわたそう”借给他们武器后，选择“决斗を始めよう”、“ああ、いいぜ”；3.前往长老所在的平台，见证两人的决斗，选择不影响结局；4.再次与マルコ对话随意回答即可完成（交给イズ-的武器需要去大地图找他对话才能捡回）。

任务名称	触发地点/人物	奖励
スワン发进！【特别】	スワン/地下室的ダビデ	道具“O3-ICチップ”、经验值+5555、有名度+10

流程：1.对话回答“何か足りないんだ”、“名乗る”、“仕事探し”、“どんな仕事だ”、“すごいな”、“引き受けよう”2.带来“モ-タ-”（风力发电所西面用探知器找到）、“スクリュ-”（ハイテク海女コ-ス级别的海上打捞）和“燃料电池”（イスラポルト人类道具店）；3.次日前往操舵室对话回答“准备OK！”即可成功驾驶天鹅船出航。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ボクヲナオシテ	デビルアイランド/3F的机器人	经验值+2000、有名度+3

流程：1.调查地面上的机器人，选择“起こす”、“调べる”、“スイッチを押す”（调查时选择“解体”则能得到L3-ICチップ）；2.给其按上“O1-ICチップ”、“L1-ICチップ”，并回答“iゴ-グルをセットする”带它前往宇宙パ-ツ研究所；3.在博士的尸体前对话，随后调查尸体获得“メモリカ-ド”，将其交给机器人获得“マイケルヘッド”；4.在世界地图使用“マイケルヘッド”，按着指示找到8个“宇宙パ-ツ”即可（距离越近箭头越大，到特定点位时会变成特殊图案，用探知器无法找出）。

任务名称	触发地点/人物	奖励
7人の冒险者【特别】	イスラポルト/酒馆中的ヒロ	金钱+1000G、有名度+10

流程：1.对话答“名乗る”、“へへ、まあね”、“どんな赖みだ？”、“あぁ、引き受けよう”；2.带着7人前往金轮际ホテル即可完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
金轮际ホテル杀人事件	金轮际ホテル/（“7人の冒险者”任务结束后触发）	经验值+9999、有名度+5

流程：1.在“7人の冒险者”完成后前往3F空着的卧室休息一晚，次日发生事件后赶往地下车库调查ジニ-的尸体；2.与所有人对话并再次调查尸体后回答“モンスタ-歼灭か”、“了解”，在B1F到3F的范围内击倒敌人，每清除1层都会有文字提示，全部完成后到3F与ハボック对话并回房休息；3.第三天剧情后前往大楼外调查リ-的尸体；4.与所有人对话并再次调查尸体后，回房选择休息时触发事件，アケミ死亡后与13F的所有人对话；5.醒来后发现ハボック、サンダ-已经死亡，来到楼顶发现リ-死而复生，原来他是凶手而スンヒ则是帮凶；6.在スンヒ准备跳楼时最后选择“生きろ！2人の分まで”才能阻止她，否则她也会丧命。

任务名称	触发地点/人物	奖励
死者からの复仇	金轮际ホテル/（调查地下车库的骷髅）	装备“ドクロペンダント”、经验值+4444、有名度+3

流程：1.使用得到的“ボロボロの手纸”，先得到道具报酬；2.前往奇怪ヶ岛的森林与ジャック对话回答“ジャックをよ-くみる”、“トニ-の手纸をみせる”、“何が违うんだ？”、“なんだ、言つてみろ”、“それは本当か？”、“いや、ダメだ”、“悪いが、死んでもらう”，再将其击倒即可。（如果选择相信并原谅他，会被捧跤手骗到洞穴并踢到下层。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
夺われたマッチョ	サロンド乙姫野外/（接受4次按摩后触发）ケンジ-	装备“三冠ベルト”、有名度+5

流程：1.对话回答“引き受けよう”；2.带来“マッチョエキス”（西南边プロテイン・パレス的宝箱内可以得到）。

任务名称	触发地点/人物	奖励
エリ-ザの恋人【特别】	モロ・ポコ/1楼吧台前エリ-ザ	道具“E2-ICチップ”、经验值+500、有名度+3

流程：1.对话选择“あぁ、そうだ”、“彼氏いる？”、“マド”、“いい町”、“持つてるよ”、“なんだい？”、“いいぜ”、“わかつた”；2.载着她航行到モロ・ポコ西北的入海口边即可完成，不过完成任务后会强制遇到通缉怪物ヒトデロン。

任务名称	触发地点/人物	奖励
湖底の片腕【特别】	モロ・ポコ/1楼的グッドマン	装备“ア-ムドガン”、金钱+50G、经验值+2500、有名度+5

流程：1.对话回答“持つてる”、“强い”、“では行こう”；2.带着他前往モロ・ポコ东北的废弃建筑，与掠夺者的对话中回答“わかつた”；3.前往西侧水域中用金属探知器展开搜索，发现失物的所在点；4.前往任意海上打捞店，用ハイテク海女コ-ス级别的打捞在那里找到“ア-ムドガン”；5.返回废弃建筑选择“见つけてきた”、“わかつたよ”，随后击倒杂兵即可。（完成后再与グッドマン对话，选择“いいよ”，把他们送到南侧的商人帐篷可以额外获得50G。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
幸せの青いカニ【特别】	モロ・ポコ东南的商人帐篷/ラッキ-ナ	经验值+4800、有名度+5

流程：1.《MM3》中就有类似的任务，先在猎人办公室接下任务，与委托人对话选择“あんたがラッキ-ナさん？”、“依赖の内容は？”、“引きうけよう”；2.前往南边沙漠击倒“幸せの青いカニ”，直至掉落“青いカニのハサミ”；3.返回帐篷回答“そいつを持つてきたぜ！”、“そつと立ち去る”即可。（坚持索要报酬的话也只能得到一个吻而已。）

任务名称	触发地点/人物	奖励
イッチの依赖	モロ・ポコ楼顶/ジエニ-	经验值+500、有名度+3

流程：1.在楼顶看过三兄弟不欢而散的剧情后，再度前来看到イッチ与ジエニ-的剧情；2.先与イッチ对话，待其离去后再与ジエニ-对话回答“オレが届けようか？”，获得“イッチの荷物”；3.前往モロ・ポコ东南的废弃建筑，对话回答“ジエニ-の使いだ”、“じゃ、そゆことで”；4.返回与ジエニ-对话答“届けた”、“どういたしまして”。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ニ-ルの依赖【特别】	モロ・ポコ楼顶/ニ-ル	经验值+500、有名度+3

流程：1.在猎人办公室接下任务，前往楼顶与摔跤手对话答“依赖を闻いてきた”、“わかつた”，获得“ニ-ルのプレゼント”；2.前往モロ・ポコ东南的废弃建筑，对话回答“また届け物です”；3.返回与ニ-ル对话答“届けた”、“いらない”即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
サンポスの依赖【特别】	モロ・ポコ楼顶/サンポス	道具“ド-ピング・タブ”×3、经验值+500、有名度+3

流程：1.在猎人办公室接下任务，前往楼顶与护士对话答“依赖を闻いてきた”、“材料つて？”、“わかつた”；2.在モロ・ポコ附近击倒“ラジオブロッサム”，直至刷到“ブロッサムじる”；3.返回与サンポス对话答“手に入った”。

任务名称	触发地点/人物	奖励
兄弟たちの挽歌【特别】	モロ・ポコ楼顶/ジエニ-	经验值+1500、有名度

流程：1.在猎人办公室接下任务，前往顶楼与ジエニ-对话选择“依赖を闻いてきた”、“やろう”；2.前往モロ・ポコ东南的废弃建筑，剧情后连续选择2次“やったな”、“见届ける”；3.捡起一地的金钱后返回与ジエニ-对话，回答“3人兄弟は死んだ”、“あんたをとりあつたんだ”，之后无论是否把钱交给她都能完成。

任务名称	触发地点/人物	奖励
ビンテ-ジキャノン	南ゲ-ト/倒在地上的ロコ	大炮“死神キャノン”、经验值+12500、有名度+3
流程：1.对话选择“あんたは？”、“死神ビンテ-ジ？”、“パ-ツがほしいのか？”、“见返りはあるか？”、“パ-ツを持ってこよう”；2.前去击倒东边沙漠出没的“死神ビンテ-ジ”，拿到其掉落的装备；3.返回找ロコ对话选择“落ち着け”、“これだろ”、“早く村にもどろう”；4.带他返回キャタピラビレッジ，回答“いいよ”，次日前来，把得到的主炮装备到任意战车上再对话就能完成。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
砂漠のタンクフリ-ク	デスクルス/战车租借店的店员	道具“おとくいさまカ-ド”、经验值+8000、有名度+3
流程：完成“ビンテ-ジキャノン”后，待デスクルス成功解放与店员对话两次，选择“ロコを见つけたぜ”即可。（以后允许租借或购买第18号出租战车）		

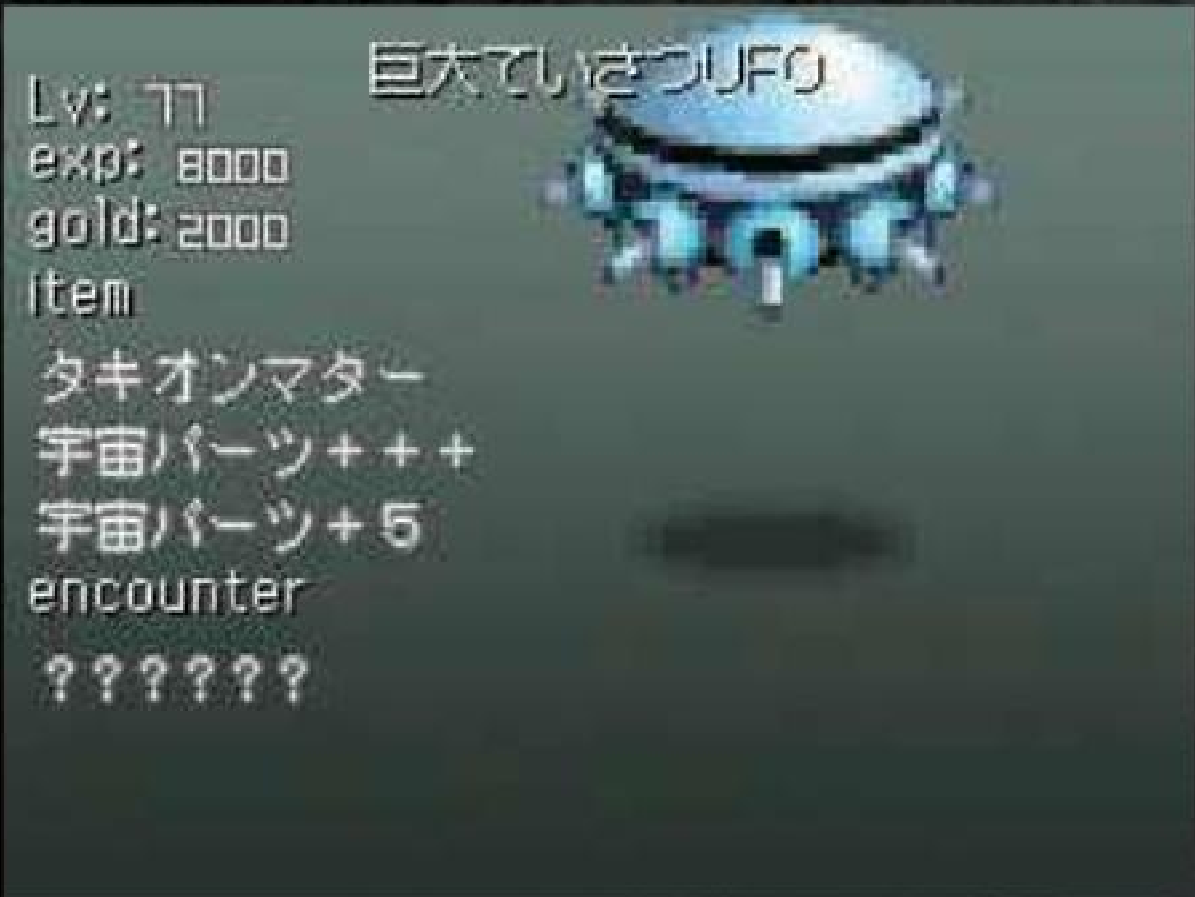
任务名称	触发地点/人物	奖励
塀の中の天国	デスクルス/（进入小镇后自动触发）	经验值+24000、有名度+5
流程：1.与镇门口左侧的NPC对话答“きょうみあるな”、“なら、しかたないな”；2.进入小镇后前往东南角推油桶，把全部5个油桶推到最右侧、再推回来，如此反复直到边上的NPC允许主角去餐厅，连续3天后被推荐到厨房工作；3.调查厨房右上角的衣橱获得“さきわれスプ-ン”，前往电刑房隔壁的牢房，推开衣柜用汤匙挖土逃狱；4.关闭控制“エンジェルリング”电流的电脑后前往最上层击倒スカンクスコピ-，小镇成功得到解放。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
きずなのコイン【特别】	デスクルス/酒馆リンダ	装备“ラッシャ-マイク”、经验值+2500、有名度+5
流程：1.在猎人办公室接下任务，与吧台后的女性对话随意选择；2.前往屋后水桶边与ダラス对话选择“ゆすってみる”，再次对话回答“依赖を闻いてきた”后，推着他进入下方大门；3.在吧台边与其对话选择“依赖の话が先だ？”、“理由があるのか？”、“大事なもの？”、“やろう”；4.前往下水道，调查跟在身后的衣柜，击倒“タンスゴン”后获得“よごれたコイン”；5.把硬币交还给ダラス，待他离去后即可完成。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
幻の13号	メルトタウン/战车租借店	战车道具“迷彩シ-ルドG”、经验值+13、有名度+13
流程：1.对话选择“どうして？”、“探そうか”、“绝对、探しだしてやるよ”；2.前往埋もれたビル东北用“グレ-ト金属探知机”探知器展开搜索，找到埋在沙地中的13号租借战车；3.返回租借店对话回答“あぁ、そうだ”、“砂の中だ”即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
同调式开锭装置	バイアス・シティ/（击倒门口的杂兵后触发）	经验值+12000、有名度+5
流程：用从デビルアイランド找到的“シンクロナイザ-”开启正面的大门即可。		

任务名称	触发地点/人物	奖励
雾の中で【特别】	メルトタウン西边的废弃建筑/パンサ-	经验值+2000、有名度+3
流程：1.与其对话选择“え、なんのこと？”“あぁ、そうだ”、“名乘る”、“仕方ない、待とう”触发任务；2.随着雾气渐浓，在对话中始终选择第1项继续等待不离开此处，会先后强制遇到25、24号通缉犯，不想打的话在战斗中可以选择逃跑；3.直到选择“最后にもう少し待とう”、“耳をすます”恶党兄弟现身后将其击倒即可完成任务并捡到“ビデオテ-プH”。（注意，如果在此任务前已经击倒了通缉犯ホバリング・ノラ和ぐんかんサウルス，那么强制战斗中出现的会是巨大ていさつUFO和隐藏通缉犯母舰サウルス，如果连母舰サウルス也已经击倒，则会出现ぐんかんキング，想要开图鉴的玩家必须在此将其击倒）		





本作绝不是一个拿已有素材、引擎简单重制的作品，丰富的新要素大大充实了游戏的内容，3代中惹人话病的细节，如遇敌率过高、职业平衡性差、无法重新改造等缺点都得到了修正，体现出制作方的认真态度。新增的支线任务大大丰富了NPC的剧情，其中不少小故事都颇有韵味。副职业的加入和更多的战车特性令游戏的战术更加丰富多彩，不过战斗拖慢的问题仍然存在。另外个人觉得有些遗憾的是，GBA上的《2改》中追加的通缉怪物没有收录进来，通关后追加的通缉犯只是换了个配色，略显得有些偷懒。

本作是“《索尼克》系列”的20周年纪念作，也是系列首次将索尼克“一分为二”，分别以经典索尼克和现代索尼克进行超音速冒险。本篇攻略除介绍游戏的系统部分外，还着重针对S级条件提供给了全关卡S级攻略，希望各位FANS喜欢。

文 酷洛洛 美编 Juxi









索尼克 世纪 青之冒险		
ソニック ジエネレ-ションズ 青の冒険		
SEGA	ACT	2011年12月1日
日版	1～2人	5229日元
无对应周边		

3DS

系统详解



标题菜单	
选项	作用
ゲ-ムプレイ	开始主要流程游戏
たいせんレ-ス	进入对战游戏模式
ミッション	任务模式，通过完成游戏进程、邂逅通信、购买获得任务，完成任务后可以获得相关的壁纸、角色模型、音乐等收集资料
タイムアタック	时间挑战模式
コレクション	查看收集得来事件图片与音乐
オプション	对通信名片以及存档进行管理



关于存档

游戏根据玩家的进展会自动存档，自动存档时画面会弹出“セ-ブ中です”的消息框，这时切勿关闭电源。若需要删除存档，玩家可以进入主菜单的“オプション”，然后选择“デ-タをけす”删除进度。

基本操作

游戏中玩家会依次选择两个时代的索尼克进行游戏，而他们的操作亦有所不同。另外游戏中方向键与滑杆的作用相同。

按键	经典索尼克	现代索尼克
←・→	前进・奔跑/奔跑中按反方向会出现急刹动作	
↑・↓	抬头观察・蹲下	
A・B	旋转跳跃	
移动中↓	旋转冲刺	滑行
↓+A・B	蓄力旋转/放手时变蓄力冲刺	滑行
跳跃中A・B	跳跃冲刺/锁定敌人时变空中冲刺※1	跳跃冲刺/锁定敌人时变空中冲刺
跳跃中↓+A・B	–	重踏※1
跳跃时靠近墙壁←・→	–	贴墙
贴墙状态时A・B	三角跳	
Y	–	喷射冲刺
X・触摸下屏标记	发动色彩能量※2	
L・触摸下屏标记	使用奖励物品	
START	停止/恢复	

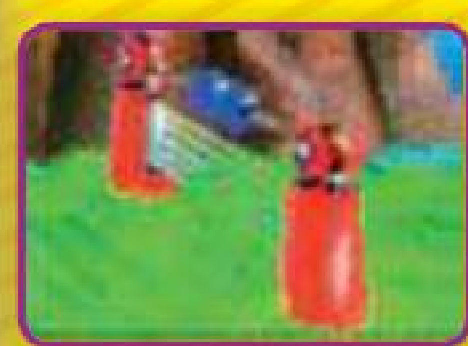
※1：随游戏进行习得　　※2：只能在特定关卡内使用

受伤&死亡

当索尼克没持有金戒指时受到攻击，或者掉落深渊等场景机关时，索尼克生命数会减一，当减至0时再次死亡则宣布GameOver。若索尼克身上持有任意数量金戒指，受到攻击时就不会死亡，而是以受伤的姿态丢失所有金戒指，因此只要重新捡取散落到地下的金戒指，即使再次受到攻击也不会立即死亡。

停止菜单说明	
项目	作用
つづける	继续游戏
ヘルプ	在出现帮助标记的场所使用，可以查看帮助
はじめから	从起点重新开始（之前获得的生命数奖励同样继承）
そうさほうほう	查看操作方法
ステ–ジセレクトへ	范围关卡选择画面

记录点



索尼克在关卡中途的记录点，穿过之后索尼克若在期间死亡，会从记录点重新出发。若穿过新的记录点，则会覆盖原来的记录点。

画面解说

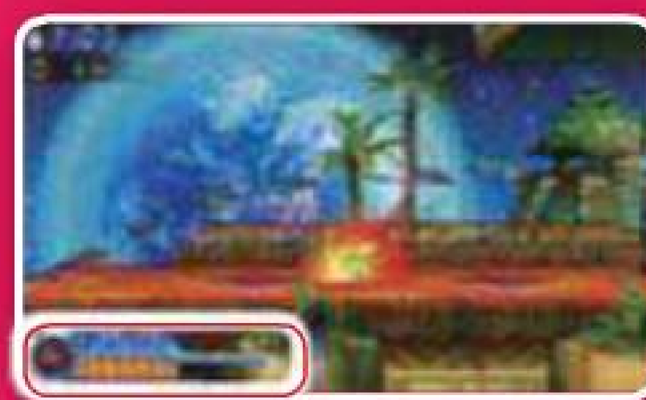
①**时间：**本关经过的时间。
②**金戒指：**当前收集的金戒指数。
③**道具：**当前获得的道具。
④**气槽：**现代索尼克专用，使用喷射冲刺时气槽会减少。
⑤**生命数：**当前索尼克的生命数，为0时死亡则GameOver。
⑥**当前位置：**用于表示索尼克距离终点的距离。
⑦**奖励道具标记：**获得奖励道具后出现，触摸图标或按L键后使用奖励道具。
⑧**帮助标记：**出现时触摸，会出现游戏的帮助提示。
⑨**色彩能量标记：**获得色彩能量后，触摸标记或按X发动色彩能量。

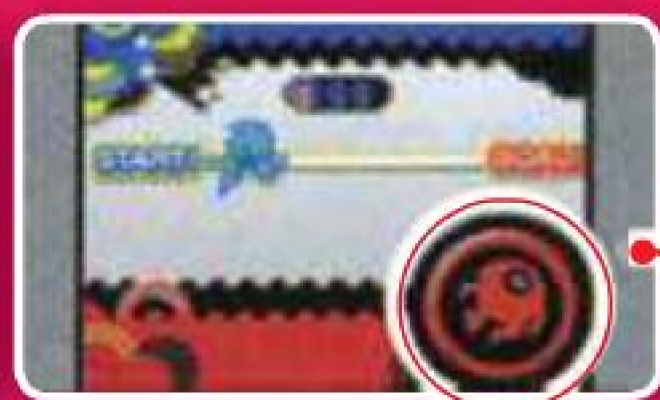




色彩能量发动时

在特定关卡可以捡取红色飞碟，捡取后上屏会出现红色的能量槽。同时下屏幕的右下方会出现色彩能量的标记。这时按下标记或按X就会发动色彩能量了。经典索尼克的色彩能量为红色爆破、现代索尼克的色彩能量为青色镭射。具体用法可参考相应关卡的攻略。





终点

各竞速关卡均存在终点，当穿过终点后本关就会宣告完成，同时进入得分结算画面。


ACT1


ACT2

结算画面解说

①完成评价：根据玩家完成关卡的总分，游戏会作出“S・A・B・C・D”5个等级的评价，其中S级为最高等级，所有关卡的S级得分条件均为80000。

②距离下个等级的分数：表示本关总分距离更高一级的评价的分差，若玩家已获得S级评价，则显示为0。

③过关时间：完成本关的时间会换算成分数，对总分的影响最大，过关时所用时间越短，得分越高。

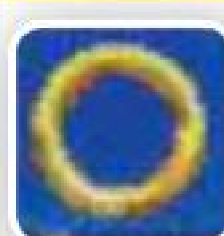
④金戒指得分：过关时索尼克身上的金戒指会进行得分换算，相比过关时间获得的分数要少得多，但对评价同样有一定影响。

⑤总分：过关时间与金戒指的合计分数会显示在这里，以决定玩家完成本关时所获得的评价。





关卡道具一览


金戒指

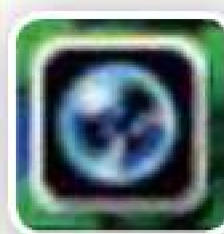
每捡取一个，金戒指数就会+1，每获得100个金戒指奖励1个生命数，受伤时会丢失所有金戒指。


10戒指

捡取后金戒指数+10。


防护罩

可以抵消一次伤害，当受伤时索尼克同样会出现硬直动作，但不会丢失金戒指。


引力防护罩

可以抵消一次伤害，同时会将索尼克身边的金戒指吸引到索尼克身上。


无敌

捡取后游戏背景更换为特殊音乐，特殊音乐结束时索尼克为无敌状态，接触敌人或踩到针刺等陷阱都不会受损伤。


1UP

捡取后生命数+1


红色飞碟

特定关卡出现的外星人飞碟，捡取后可以发动色彩能量。


炸弹

消灭画面内所有敌人，奖励道具专用。


时间道具

增加一定的剩余时间，任务模式专用道具。

场景机关一览



弹簧

索尼克跳上后会弹上半空或到达特定地点。



加速器

设置在一些翻滚道路或特殊赛道中，踩上后索尼克会瞬间提升至最高速度，帮助索尼克到达指定位置。



冲刺踏板

踩上后索尼克会瞬间提升至最高速度。



加速环

设置在空中的加速装置，索尼克在空中接触就会加速到特定位置。



吊环

靠近会抓住登上平台。



泡泡

水中关卡特有机关，可以为索尼克补充氧气。

关卡解说

竞速关卡

游戏最基本的关卡部分，目的是要操作索尼克以最快的速度到达终点，游戏中每个竞速关卡都具有多个路线。一般消耗时间较长、陷阱较多的路线都位于下路；而速度较快、陷阱较少，但相对不容易发现的路线均位于上路。因此要获得好评价，就需要熟知这些上路捷径的进入方式了。



TIPS：文中上方路线均简称为“上路”，下方路线均简称为“下路”。

SP关卡



每个大关均由ACT1&2两个小关组成，当玩家完成大关的两个小关时，就会开放相应大关的SP关卡。SP关卡以追尾视角形式进行，目的是追逐飞行中的宝石。捡取场景中出现的彩色球，可以增加喷射冲刺的气槽，然后通过冲刺缩短追逐宝石的时间，场地中还会有地雷等陷阱阻碍玩家的前进，每个SP关的限定时间均为1分30秒，玩家要尽可能地以最快速度追到宝石。



BOSS关

完成一定的竞速关卡后，就会开放特定的BOSS关，BOSS关同样分为两个小关，一个竞速，一个对战。前者为与特定的对手角色在竞速赛道上争夺最先冲过终点；而后者均为大型BOSS，这时目的就改为消灭BOSS。完成BOSS关后就会继续开放新的关卡。



全S级极限攻略

本篇攻略的主旨是让所有玩这款游戏的玩家，能通过参考本文顺利获得全关卡S级评价。文中各竞速部分都列出各重点路段以及捷径的到达方式，BOSS战也列出了各难点以及相应对策，希望能够帮助各位轻松全S！



ACT1





01 树上隐藏一个弹簧，跳上可以获得一定量的金戒指。



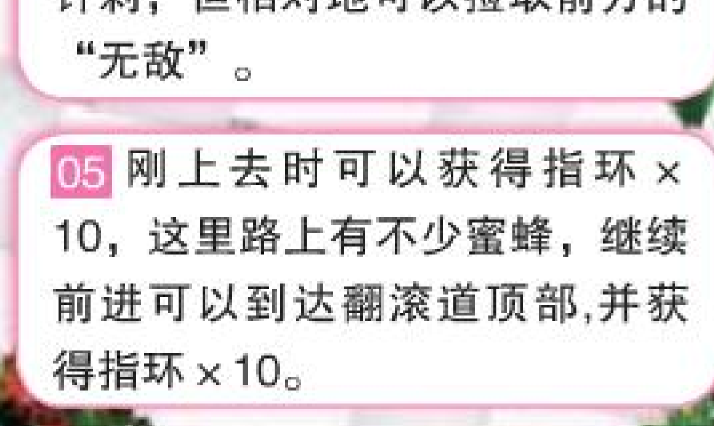
02 留意桥中间有鱼，可跳跃越过或将其消灭。



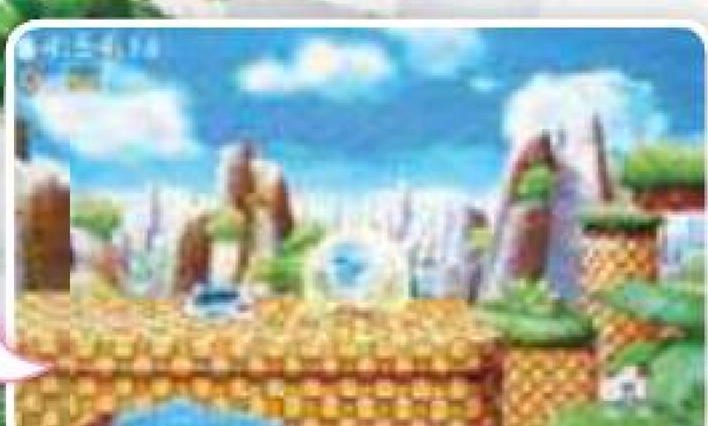
03 站上崖边会倒塌，若掉下去则为地面路线，地面路线有不少针刺，但相对地可以捡取前方的"无敌"。



04 上路可以看见记录点，旁边有多个浮台可以进入上路捷径。



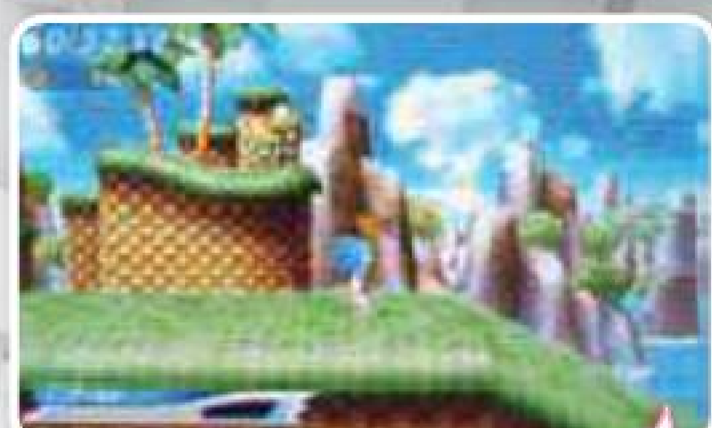
05 刚上去时可以获得指环×10，这里路上有不少蜜蜂，继续前进可以到达翻滚道顶部，并获得指环×10。



极速要点 第一关自然是上手关，难度不大。一般推荐上路或中路，障碍和陷阱都相对比较小，而且最重要的是够快。经过木桥时记得跳一跳或按↓，不然桥底的鱼绝对会将你身上所有金戒指都打下来，30秒内到达一般都能够拿S了。

ACT2





01 刚开始索尼克准备下坡的时候跳跃可以跳上两个平台，有不少金戒指。



02 跳上这里并借助消灭空中两个蜜蜂可以跳上铁索道上滑行，从而节省不少时间，中间有段分支需要跳跃，推荐跳跃到另一条铁索，以进一步加快速度，而不是掉下去。



03 这些路与其↓+B，不如↓+Y来得安全快捷。



04 碰到石像索尼克就会受伤，最好的解决办法就是直接按Y冲刺。



05 按Y撞开石像后有一段QTE环节，一直按住Y不放就可以穿过。

极速要点 这里快速过关最主要依靠半空的铁索，可以节省大量的时间。04点的位置是A与S的分水岭，这里直接用Y穿过后快速跳上浮台，就能节省等待的时间，这样可以最快在55秒内完成全程拿S。

SP STAGE

极速要点 限定时间为1：30秒。第一个SP关卡拿S评价完全没难度，只要拿到彩球之后获得气槽就可以按住Y不放，然后通过左右移动来不断捡取彩球让气槽得以维持即可。其中带星星标记的彩球可以得到更多的气槽量。



カジノナイト CASINO NIGHT

ACT1





01 这类弹球机的机关在下路有一大堆，进入中间的环可以获得8个金戒指，而且不限次数，只要你有时间，就能用来刷生命奖励。另外部分位置还可以玩老虎机，进一步刷金戒指。



02 成功到达上路后有一段弹簧组成的路，可以借助对岸下面的方块跳到边缘的弹簧上，再挑到上面的对岸去。



03 上路稍微往前会有一些会移动的方块浮台，时间拿得准可以一路跳到对面。



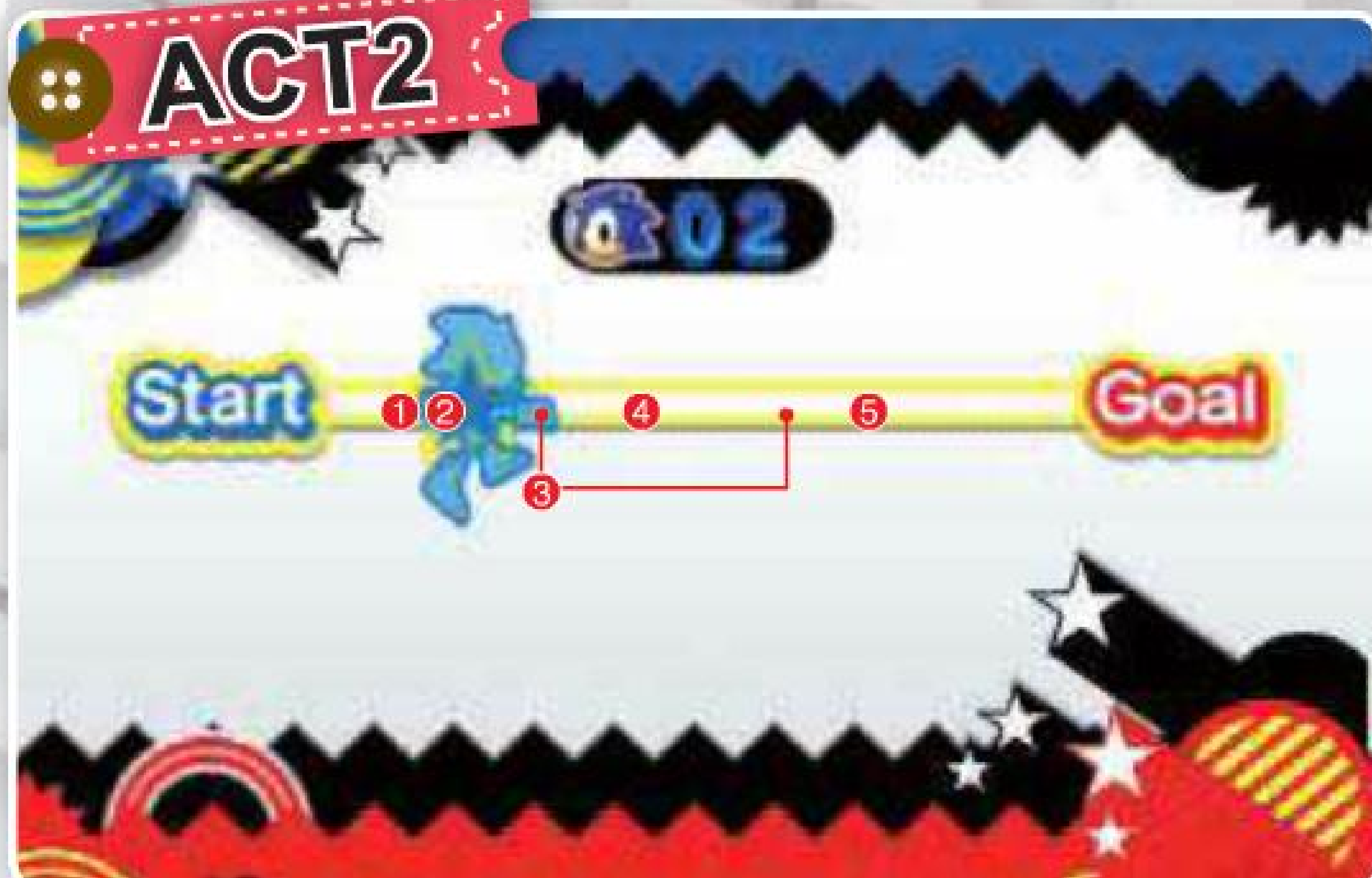
04 上路的这个方块，不要一直站在上面，否则会被压扁。



05 这些金戒指路跳着过去就可以，但不要顾着拿金戒指，都则会掉下去。

极速要点 下面的弹珠机纯粹是浪费玩家的时间。若需要高速完成全程的同学，这里只能选择上路了，刚开始可以借助冲刺跳或前面的弹簧弹到前方的轨道，然后再一路直上。留意中途几个空位，掉下去就得被弹球机费时间了。其中03比较容易失手，多试几次吧。S级推荐1：10秒内到达终点。

ACT2





01 靠撞击这些敌兵前进可以节省不少时间，但留意部分会在直路上出现。



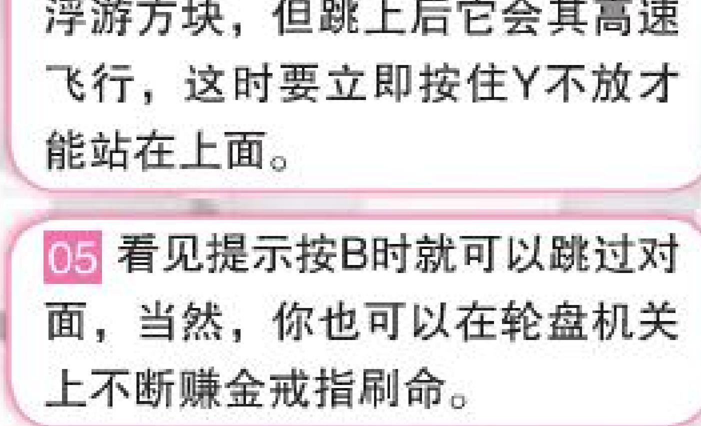
02 这里需要用弹簧跳到加速环里从而引导到对面。



03 本关有两个类似上一关的个浮游方块，但跳上后它会其高速飞行，这时要立即按住Y不放才能站在上面。



04 要弹上上面，就要尽量等待索尼克靠近弹簧边缘再按键。



05 看见提示按B时就可以跳过对面，当然，你也可以在轮盘机关上不断赚金戒指刷命。



极速要点 这关很讲究玩家启动弹簧的时机，好几个位置都需要索尼克在弹簧边缘时才能弹得更高更远。本关有两处如03路段的地方，玩家要看准画面上的提示。另外05要点是整个游戏最容易刷生命数的地方，如果不赶着拿S评价，不妨在这里刷一刷（笑）。05之后的位置是A级与S级的分水岭，从下坡点前冲刺跳跃，可以沿着半空的金戒指跳到对岸前的吊臂处，从而直接走上路，节省至少10秒的时间。S级推荐1：20内完成。

SP STAGE

极速要点 相比上一个SP，这里多了些地雷，在得彩虹球至于要留意前面，适当左右躲避即可（无需跳跃）。





05 上路后段的边缘其实隐藏着弹簧，站上去就可以直接到对面了。



06 如果走下路，就要留意通道里会隐藏着伪装成蘑菇的敌人。

极速要点 推荐时间在1：30秒内，要求其实不高，后半段适当走下路没有问题，但要稳，一味冲刺反而会错过不少捷径。上路不少蘑菇和单杠可以帮助索尼克越过地面许多障碍和悬崖。这里有种地鼠会向索尼克投掷蘑菇，索尼克被命中后会强行往后退。此外还有一些蜻蜓会在蘑菇附近盘旋，因此不要停留太久。末段有个需要有节奏地按↓才能上升的机关（其实下路不少这类机关），但这位置旁边其实还有一个直接弹上去的弹簧，比较坑爹……

MUSHROOM HILL

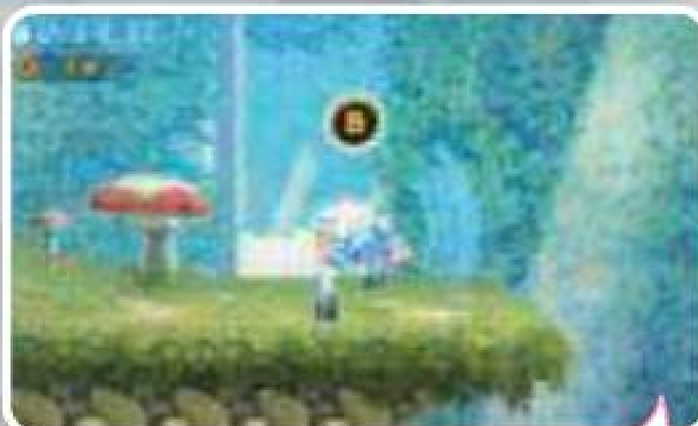
マッシュルームヒル

ACT1

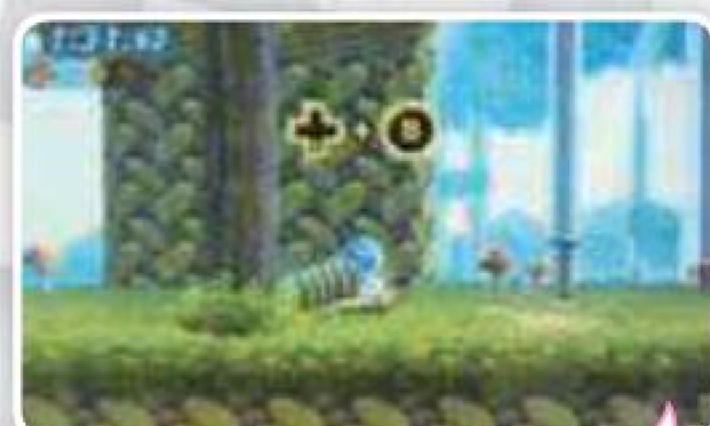




01 一开始可以用冲刺冲上此坡道进入上路。



02 摆吊环时应在索尼克向斜上45度角左右再按B。

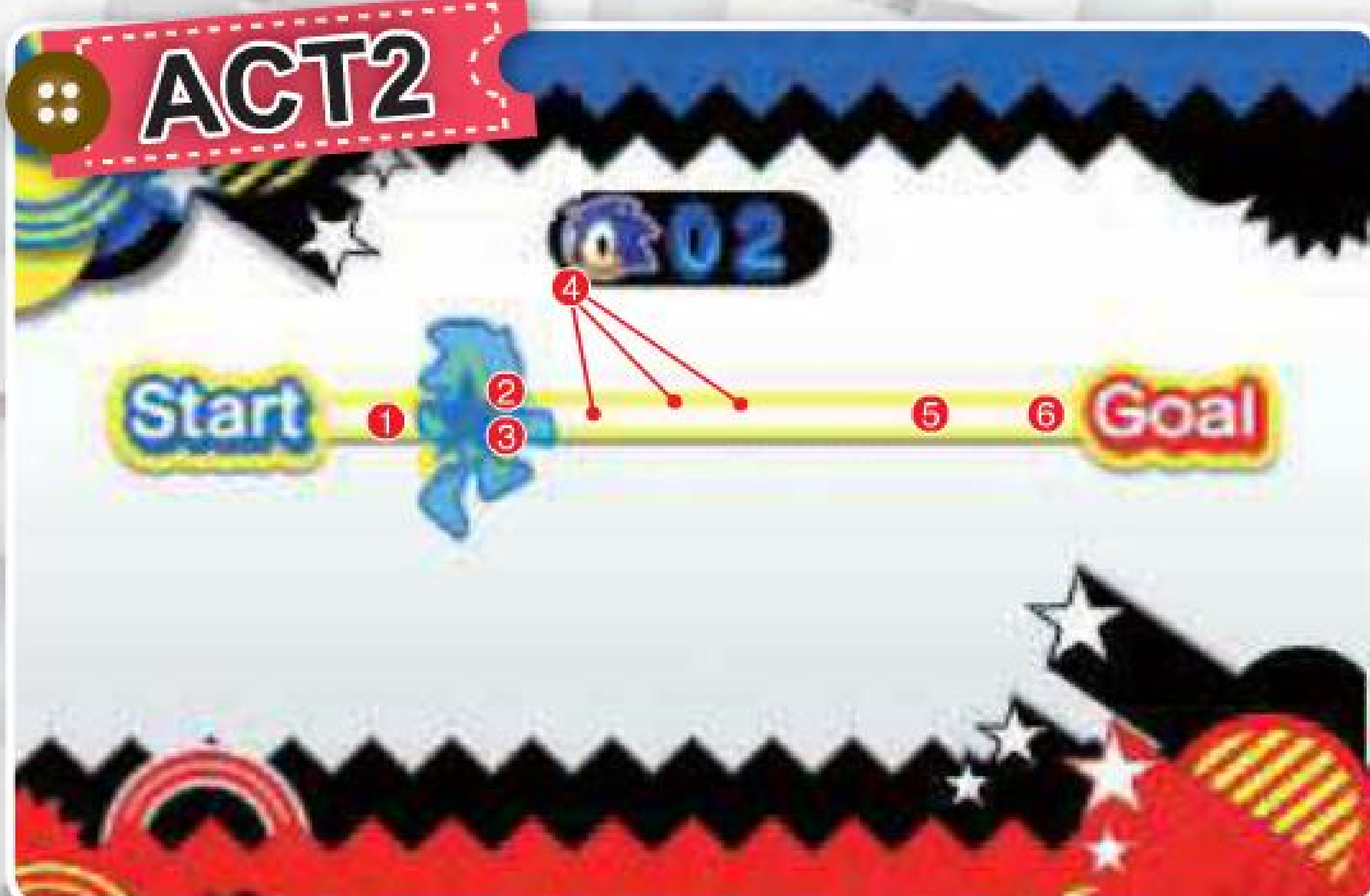


03 下路遇上这些树藤，不能直接前进，需要靠冲刺。



04 跳上这些蘑菇后，背后的铅块就会弹起，从而像跷跷板一样把索尼克弹上上方。

ACT2

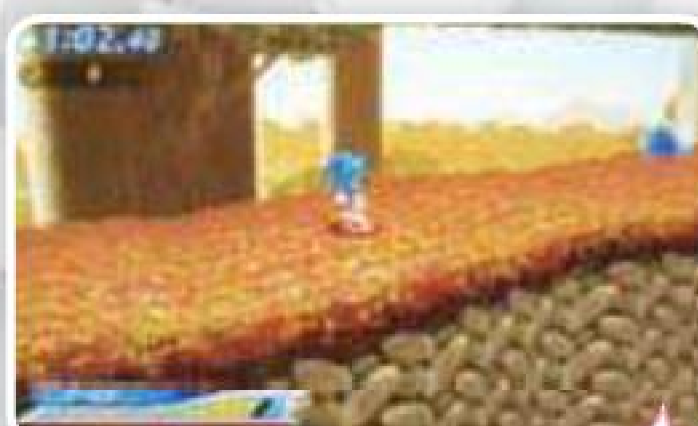




01 刚开始的竹蜻蜓以冲刺方式接触，并按着→不放，就能飞得更前。



02 接着01的路线，第一个弹簧飞行期间按Y就能穿过彩虹光环就能进入上路。



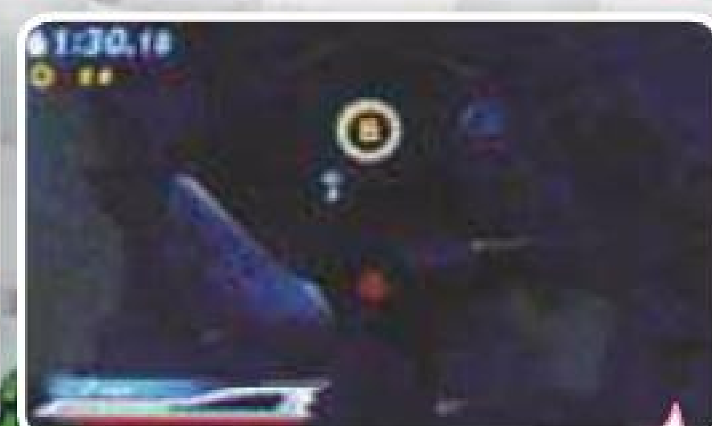
03 如果走的是中下路，那就要留意这些烦人的蘑菇了，保持冲刺是较好的办法。



04 上路较为关键的三处，需要靠撞击敌人获得跳跃机会后跳上上面的蘑菇。



05 继续以冲刺接触竹蜻蜓，可以飞上背后的高速跑道。



06 注意这里最后一个QTE是B，不是Y。

极速要点 S级时间推荐在1：40秒内。本关存在类似竹蜻蜓的飞行器，其飞行距离会0根据索尼克奔跑的速度而变化。因此直接按Y冲刺过去无疑是最好的选择。03到04之间有个跳板上去后可以用冲刺加速直接到上路对岸。最后有一段追尾视角的跑道，穿过后就会到达终点。



SP STAGE



极速要点 相比之前的SP关，这里的地雷数量要多不少，但只要留意前方并适当左右回避不会有太大问题。这里新增了会不断向前旋转的彩球，捡取的话就会恢复所有气槽，不过就算拿不到也不会影响跑路的效率，随缘即可。



BOSS GATE 1





メタルソニック







01 本关很多这类跳台，要获得S级，就要确保每个都能跳上去，从而加快脚程。



02 中间这段有个逆向弹簧，注意跳跃回避。



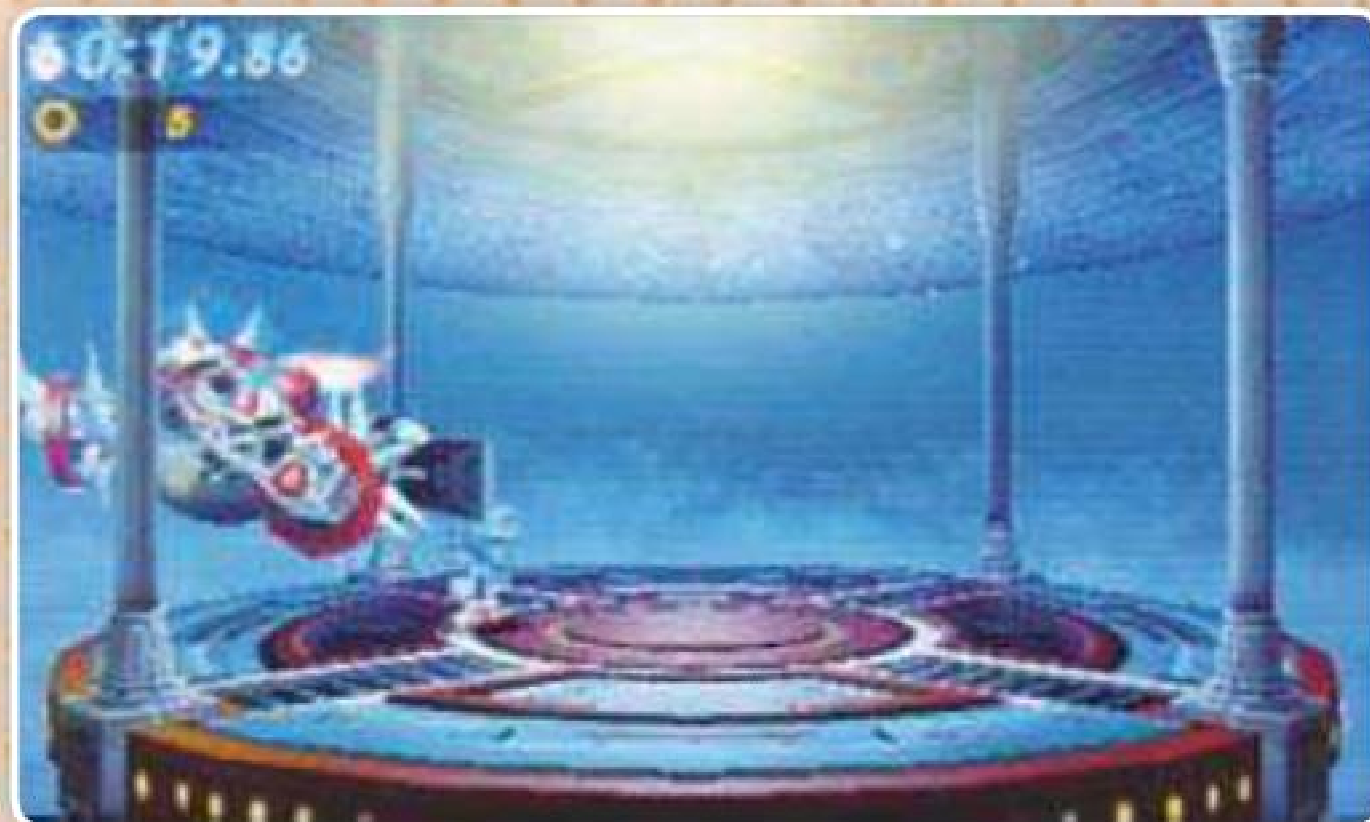
03 末端有个上坡，借助之前奔跑的速度就可以到达较快的上路。无需跳跃。

极速要点 S级时间推荐在1：00秒内。本关玩家要对决金属索尼克，注意若被它抢先冲线，就会强制失败（生命数-1）。玩家可以掌握它的规律包括两种：第一种是当我方超越金属索尼克一段距离，其就会进行冲刺，冲刺期间接触索尼克，索尼克就会受伤；第二种是当索尼克正常奔跑时即将超越金属索尼克时，其就会停下来放电。两种都可以利用跳跃等待接近金属索尼克时进行躲避。正中有段长而平坦的道路，记得要用冲刺节省时间，但同时也要小心金属索尼克是否在背后。

ビッグアーム

极速要点 本关索尼克要对决BOSSビッグアーム，其体力共8格，分为两个攻击阶段。第一阶段会从半空攻击索尼克，拳头到达地面时会造成地震，这时跳起即可。当BOSS锁定一个方向时，应立即到其出拳的反方向用跳跃攻击它的底部。击中4次之后就会进入第二阶段，若加紧攻击的话最多可以击中5次。

第二阶段是从画面背后出现进行掌击，期间全身无敌，成功回避3次后就会转为从画面左右方缓缓飞行，靠近时会将索尼克抱起，然后砸向地面。这时要跳跃到其头部前额才能对其造成伤害，注意不要跳得太高，否则会碰到它顶部的尖刺。BOSS飞行3次之后会再次从画面背后进行掌击，如此循环。注意S级时间推荐在1：00秒内，如果按照上面的顺序，一般一套下来可能一分钟只能消耗其7格血（运气好第一阶段打中5次除外），节省时间的要诀是其背后掌击期间故意被击中，这样它就会直接转为从画面左右飞行，从而节省大量的时间（笔者最快是35秒）。完成本关后经典索尼克就能够进行空中撞击了。



▲挨揍一下，节省大量时间。

エメラルドコースト

EMERALD COAST

ACT1




01 在这里向前方跳跃，可以快速到达前方的木桥。


02 从下面上坡道可以冲上左边的顶端，不但有弹簧节省时间，还可以捡取1UP。


03 中路有海豚追逐索尼克，讲求玩家跳跃时的落地位置控制，这里可以用新学得的空中撞击动作来调整位置。


04 从这里跳上去有一只蜜蜂，其背后有一个弹簧，可以借助其跳跃至上路。


05 该位置的开合浮台，出现特殊音效时代表准备关闭或打开，跳上去捡取生命奖励。


06 最后一部分要靠上升气流到达对面，其实碰到针刺倒不是问题，只要不跳到底下的海面就可以了。

极速要点 这里不少需要来回跑的路，熟悉各地弹簧的位置是快速过关的要诀。留意这里索尼克若跳到水面就会直接死亡，幸好周围有不少警告标志，可以避免玩家走错路。

S级推荐时间为2：30内，若能顺利达01、02、04这3个位置，可以节省不少时间。

ACT2




01 刚开始的上坡要按住Y不放才能快速到达对面。


02 这里依然按住Y不放，可以飞奔到半空的上升气流，从而到达上路。


03 从这位置跳到对面的木桥，再冲刺跳跃并不放Y到达尽头有一个生命奖励


04 半空的加速环可以到达上路捷径，进入方法为先奔跑跳跃（非Y冲刺）到达敌人附近，用空中撞击破坏敌人后浮空，再空中Y就可以到达加速环了，不过一旦失手，很容易掉水里……


05 该位置冲上去后不要按前，因为正上空有到达捷径的加速环。


06 成功按照05走上上路也不要开心得太早，这里前后共有三处需要冲刺跳跃，否则跳不过对岸回到中路就白费功夫了。


07 最后的QTE以此按3次B即可。

极速要点 推荐时间为1：50以内。本关难点在于需要玩家掌握各点的冲刺时机，许多捷径都需要空中维持冲刺的状态下才可以达，否则下路大量的来回路线只会浪费时间。02、04、05、06路段都是加快速度的关键位置，其中04的风险有点大，如果前几个都有把握完成的话，那么即使不走04的捷径，要达到S级的时间也没有多大问题。



SP STAGE

极速要点 推荐时间在50秒内。总之玩家一直保持冲刺状态，且不被地雷炸弹就能达到这个时间。地图上新增需要跳跃才可以捡取的彩球，注意着地后冲刺效果就会取消，因此不要忘记重新按Y。中间有2段上下坡，其中第二段刚下坡就会出现地雷，因此要预先往右一点（靠右有彩球）。之后有段布满地雷的路，其中有弹簧机关，看准并踩上就能快速越过该地区。





▲中间两个上下坡的炸弹排布位置。



03 操作要求极高，同时回报极大的捷径。



04 下路大多是上下升降的浮台机关，非常费时。



05 上下两路都会出现的机械人，不但会从上面砸下来，还会开枪。



06 最后的一个通往上路的吊臂捷径要利用图中上下变换的浮台机关跳上去。

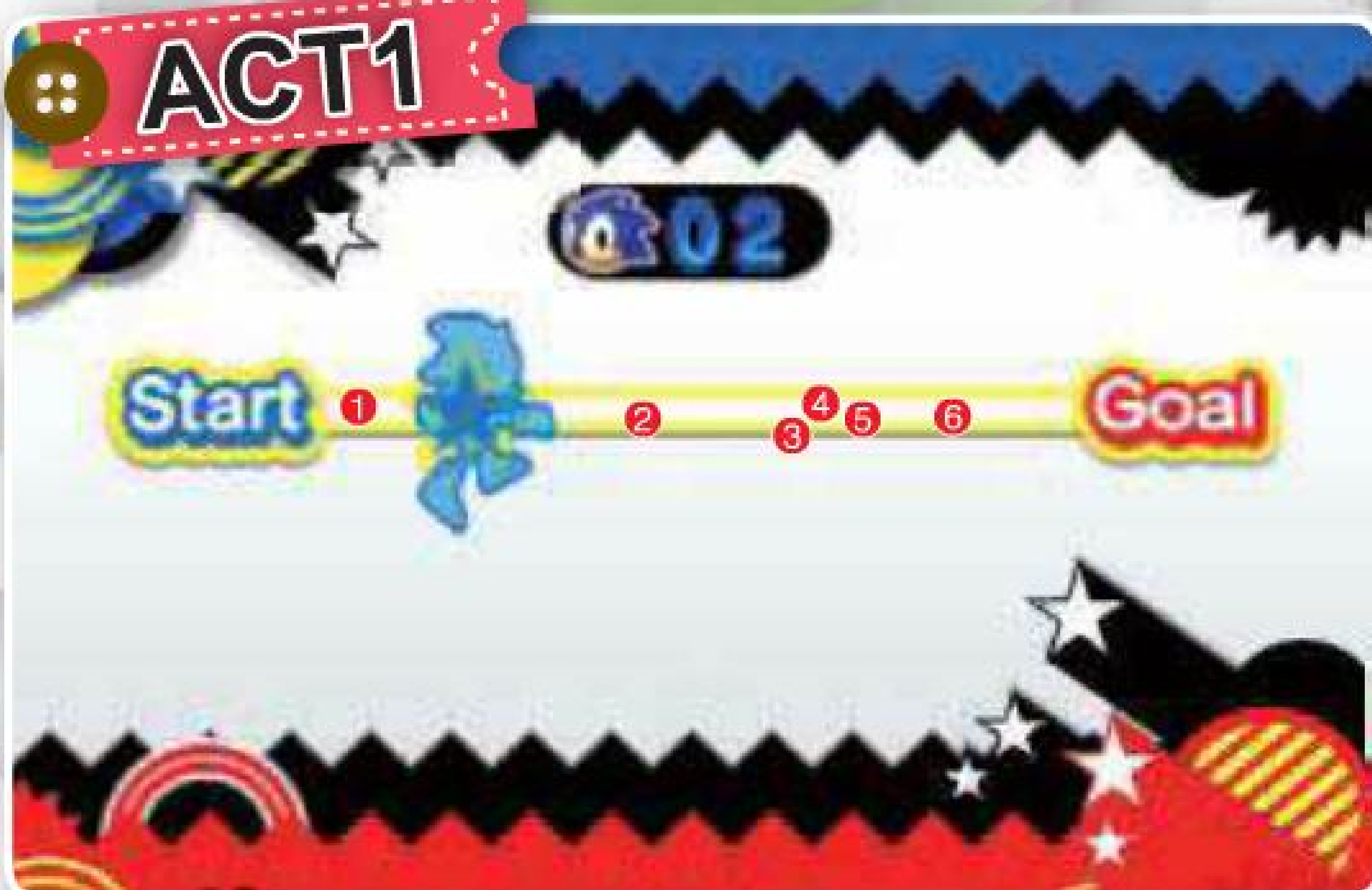
极速要点 S级推荐时间为2：00。本关很考验玩家借助空中撞击杀敌来前进的技巧。注意场景中飞行的飞机是会用导弹攻击索尼克的，因此尽量不要站在一个位置太久。03路段位于上路路线，这里需要消灭3个敌人过对岸，但由于第3个敌人（金色）一旦被玩家锁定后就会准备瞬移消失，玩家要以极快的速度连续撞击才可以到达对面。另外05路段之后，下方有个敌人可以跳板过对面，但其实直接冲刺跳跃更安全……

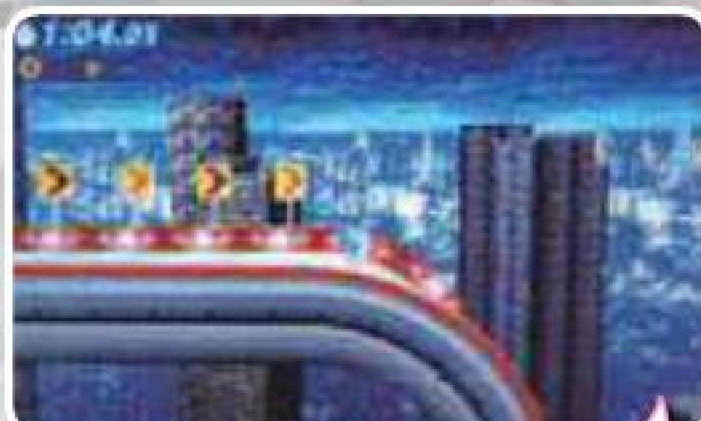


RADICAL HIGIWAY

ラジカルハイウェイ

ACT1





01 从翻滚跑道下方的下坡处向前跳跃可以节省一段脚程。



02 此处需要借助飞艇和弹簧前后弹上去。

ACT2





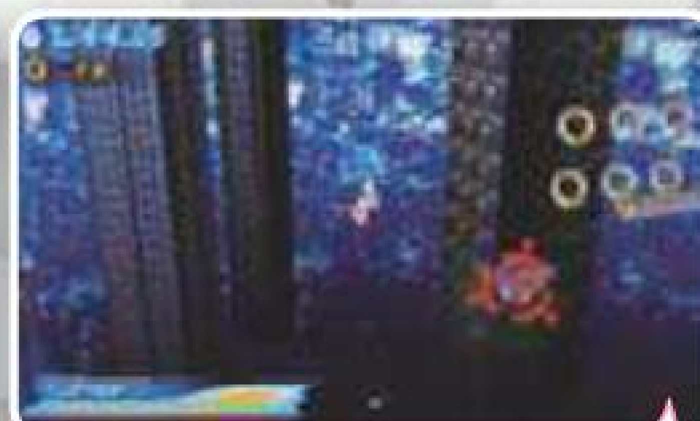
01 刚开始的滑道，即将到底时中间有个加速环，跳进去就能够到达背后的捷径。



02 从这直接用冲刺跳跃到前面对岸，可以免去下面跳升降浮台的时间。



03 乘坐火箭到这里时不要直接下去，而是空中按Y冲刺，可以到达空中铁索的捷径。



04 若03路段失败的话，前方不远有段吊环跳上半空，这里有3个敌人给索尼克“垫脚”，全部成功后仍然可以登上空中铁索。


05 关卡中段有个环绕上去的道路，中央会有战机对索尼克开火，靠近中间位置时应适当跳跃回避。


06 完成05路段后有两个敌人可以垫脚到达第二段空中铁索捷径，其中第二个是之前ACT1出现的“金色”敌人。（图片中的金色敌人已经开始瞬移消失了……）


07 完成06路段进入空中铁索的中间，有段需要跳跃才能前进的铁索。


08 这里可以跳起空中冲刺，可以躲过下面一连串的升降浮台机关。

极速要点 推荐时间为3：05内。本关考验玩家空中冲刺的时机，可以免去不少下路需要踩升降浮台的时间，从而节省将近1分钟的脚程（笔者最快为2：12）。而其中两段空中铁索捷径是关键，因此03、06路段是本关的重点。最后一段需要连续逛3次吊环的地方，记得要长按B。

SP STAGE

极速要点 该SP关地雷排布变得更为紧密。留意本关的弹簧，走过去可以帮你越过许多地雷，同时还可以进一步加速，前半段一个地雷位置非常密集，但同时前面有两个加速环，玩家跳上其中一个都可以直接越过此处。





BOSS GATE 2

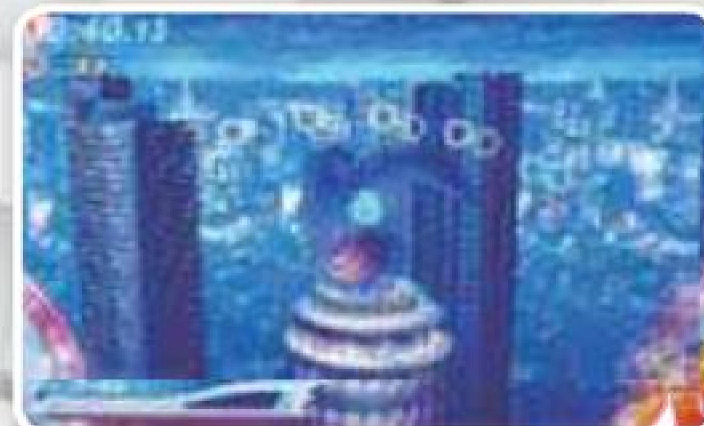


シャドウ




01 第一个弹簧处推荐中途用空中冲刺进入中间的道路，可以避免与暗影正面接触，同时也更快捷。


02 从这里往前冲刺跳跃可以到半空的钢板，也可以跳到如图逆向左边的钢条，再往前跳到钢板。


03 中段有3个高低坡，直接空中冲刺跳到对面的高处，这样就免去走下去的时间了。


04 经过中后段的大直路后，是一段需要靠弹簧登上的障碍道路，刚开始可以直接跳跃到对面，成功的话可以与暗影一下拉开距离。


05 差不多到终点前有两条半空钢板，从第二条直接跳跃冲刺也能够免去借弹簧登上的时间。

极速要点 本关要对决系列的人气反派暗影（Shadow），其攻击套路和金属索尼克其实也差不多，当索尼克在暗影前面时，暗影就会开始冲刺，接触到暗影会掉金戒指；当即将超越暗影时，暗影会一边奔跑一边投掷光弹，投掷前有准备动作，此时跳起再冲刺就能超越暗影的同时躲避光弹了。推荐时间在1：10内，各路段捷径都需要依靠冲刺跳跃或空中冲刺来到达，其中03和04路段是最容易抛离对手的捷径。




バイオリザード

极速要点 该BOSS共8点HP，每击中BOSS一次，其攻击方式都会改变，玩家可以直接参考下面的应对分析。本关S级推荐时间在3：45内完成。在BOSS攻击索尼克期间，若被击中将会延长BOSS的攻击次数，因此要获得S级评价，应尽可能地无伤害通过。完成后可以使用新动作"ストピング"。



8点 只会用头从左到右追击索尼克，往右奔跑即可，注意不要太快撞到其尾巴。BOSS攻击完毕后头会低下，这时出现绿色圆圈标记，冲上前就能到达BOSS的背部，然后按B撞击BOSS造成伤害。

7点 用尾巴追击。向左脱离其攻击范围即可，之后BOSS同样会低下头，和之前一样如法炮制。

6点 先用头、再用尾追击索尼克，因此先右后左逃离，之后BOSS继续低头，攻击方法同上。

5点 先用头追击索尼克，从尾巴放出光球（光球从右到左），光球分两个高度，较高的光球玩家可无视，较低的光球可以跳跃躲过或直接按Y冲刺抵消；随后BOSS会停下用嘴喷出紫色光球（光球从左到右），同样分两个高度，较高的光球可以按↓来蹲地躲开，较低的光球则跳跃躲开（无法冲刺抵消）。最后BOSS再次低下头，攻击之。

4点 周围放出无数紫色球体，借助连续空中撞击紫球到达其背部攻击。

3点 依次头部追击+尾巴光球→尾巴追击→头部光球的综合攻击，全部躲开后BOSS会低下头，继续上前攻击。

2点 周围放出无数紫色球体，采用和4点时一样的前进攻击手法即可。但注意部分紫球会若隐若现，因此要看清索尼克是否已经锁定紫球再用空中撞击。

1点 索尼克被浮起，无数紫球组成一条上升坡道，一路到最顶端再用撞击BOSS背部即可结束战斗。期间索尼克触碰到紫球会受伤，中间路段会有若隐若现的紫球，要看准再前进。

ウォーターパレス WATER PALACE

ACT1

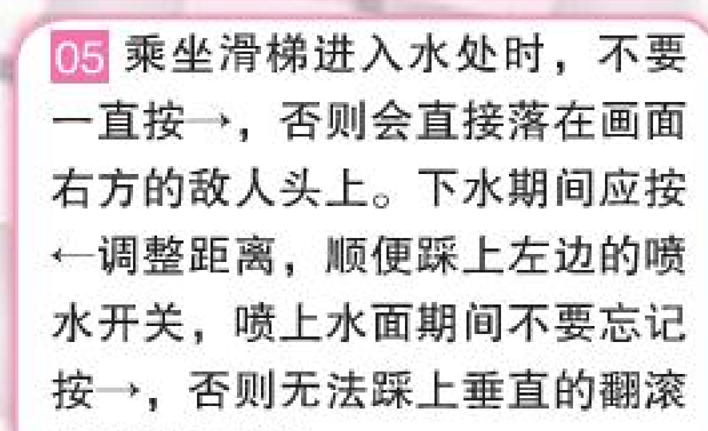



01 刚开始就应用蓄力冲刺，在这里跳跃到对面平台，否则就要进入漫长的水底路线了。


02 上路此位置有个U型弯道，以蓄力冲刺冲下去，然后就能弹上半空快速到达前面的记录点。


03 本关新增的泡泡机关，生成泡泡后跳过去，借踩破泡泡的弹力到达对面，若用冲刺的速度接触，可以加快生成泡泡的速度。


04 喷水上去的左边可以捡取一个生命奖励。


05 乘坐滑梯进入水处时，不要一直按→，否则会直接落在画面右方的敌人头上。下水期间应按←调整距离，顺便踩上左边的喷水开关，喷上水面期间不要忘记按→，否则无法踩上垂直的翻滚跑道继而前进。


06 在此处等待机械人从背后出现，然后对其空中撞击即可打开前面的高墙。




07 完成05路程后前面会有个喷水按钮，先踩上去，再走上水雷浮上高出的喷水口，以登上水面。

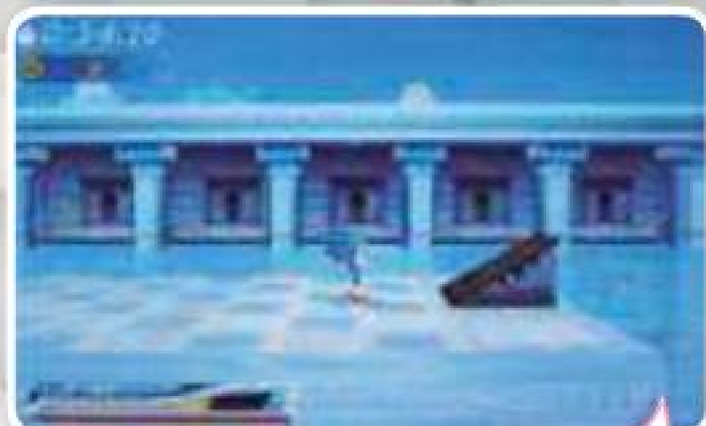


08 最后一段高台上制造泡泡的机关，升上对岸后最好先停一停（站在此处），再跳过对岸的终点平台，否则会距离不够而掉下高台重来。

极速要点 本关S级推荐时间在2：45内完成，考验玩家如何运用经典索尼克的↓+B蓄力冲刺和冲刺后跳跃。严格来说捷径只有01和02路段，避免前半段掉入水底路线才是关键。05至07路段是必经的水底路线，算得上是本关的小难点，还好该部分没有掉下去会死亡的地形，但不要忘记适时到一些有气泡的位置补充氧气，避免索尼克因氧气不足导致倒数而结束死亡。另外还要注意水里的一些发电的水母，发电期间不要对其进行空中撞击。

ACT2





01 一开始这里哪怕用Y冲刺1秒，也可以直接到达对岸的弹簧处，不要懒哦。



02 上坡途中有个机械人在拦路。用Y冲刺一直上坡就能直接消灭并穿过。



03 如果嫌滑梯绕圈费时间，其实可以直接冲刺跳到达水底的弹簧，可节省2～3秒时间。操作得好甚至可以直接到达对岸。



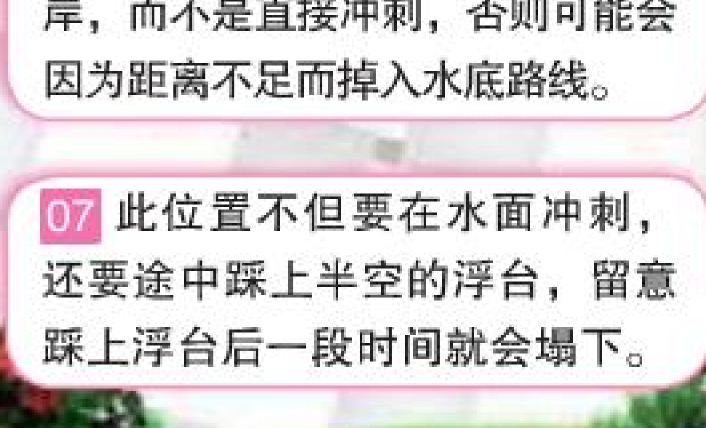
04 此处用↓+B的新动作就能破坏木箱前进，或者在前面的上坡处冲刺跳跃都可以绕过对面（前者比较快）。



05 这里建议刚进入水中（中间水中平台稍高的位置）再冲刺过对岸，而不是直接冲刺，否则可能会因为距离不足而掉入水底路线。



06 在铁索结束前跳一跳，可以省去下面等喷水的时间。



07 此位置不但要在水面冲刺，还要途中踩上半空的浮台，留意踩上浮台后一段时间就会塌下。

极速要点 本关S级推荐时间在1：40内完成。主要考验玩家如何利用Y冲刺在水面奔跑。07路段是上路捷径的重点，讲求玩家冲刺中途到达浮台的悬停时机。另外注意水中圆形的雪块是可以短暂地踩上去的。在水面奔跑时不要一味向前冲，一般差不多到尽头时最好跳一跳，因为对岸平台大多存在高低差，不跳跃的话很容易直接撞墙掉海里去。

SP STAGE

极速要点 相比之前的SP关，本关新增类似防护罩的机关，玩家需要寻找防护罩中的缺口并从中穿过，否则会被防护罩拦下来（拦下来时防护罩同时消失），本关地雷的密度又进一步增加了，要小心回避，一些弹簧机关要尽可能踩上去，可以帮助玩家大大降低风险。



トロピカルリゾート

TROPICAL RESORT

ACT1





01 在本关第一个获得色彩能量的位置，发动红色爆破持续跳跃可以随着上面的高台一直到上路的捷径。



02 即使用红色爆破在半空飞行，也要小心画面这些浮游炸弹，会将红色爆破的索尼克强行向反方向吹飞。



03 到达上路的铁索到后，前面会有3个敌人给玩家垫脚到对面，切勿提前跳跃，反而会不够攻击距离。



04 关卡中段获得色彩能量后立即往上跳跃，可以到达进入上方的平台。



05 从04路段到达上方的平台后继续利用红色爆破向上跳，就会见到一个紫色的茶杯，以红色爆破形态站上茶杯，机关会帮助索尼克打通前方被石墙阻挡的新路线。刚进入新路线时小心前面有个浮游炸弹（虽然不至于将索尼克打退回原路）。



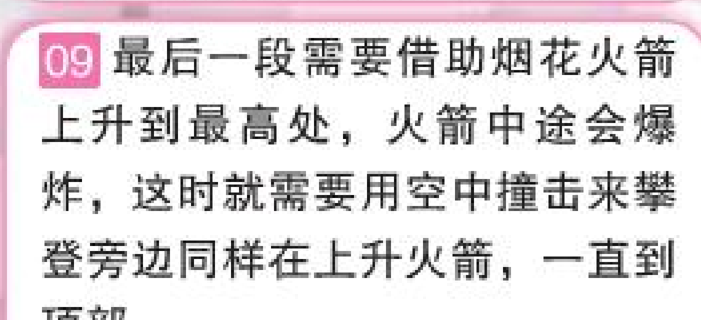
06 到达新路线后或获得色彩能量的补充，利用红色爆破往前上方不断跳跃，或看见翻滚道路上捷径平台（两平台的中断最高处有一个色彩能量提供玩家补充）。



07 维持红色爆破状态从平台跳出之后继续跳到前方的茶杯机关，从而通往石墙背后的位置。如果状态快结束，可以接触场景中火焰面具周围的两把火焰来补充时间。



08 成功从07路段到达石墙背后的新路线后，按照之前的方法靠火焰维持状态，同时不断往上放跳跃飞行，要注意周围的针刺（尤其是天花板和中间的平台）以及浮游炸弹。



09 最后一段需要借助烟花火箭上升到最高处，火箭中途会爆炸，这时就需要用空中撞击来攀登旁边同样在上升火箭，一直到顶部。



极速要点 在这里经典索尼克可以捡取场景的红色飞碟获得色彩能量——红色爆破。获得后按X键发动，发动时左下角代表能量槽会逐渐减少，期间接触任何敌人都可以将其直接消灭，同时无跳跃次数限制，按着X/A/B任意一键不放就会蓄积能量，放手时索尼克就会喷上高空。本关机关陷阱众多，比较有特色的是周围围绕两把火焰的火焰面具，索尼克普通形态时接触火焰会受伤，但红色爆破状态时却可以补充时间。本关S级推荐时间在2：40内完成，全关整体难度较高，08到09路段之间是难点。玩家需要多挑战几次才能够熟练。另外09路段之前有一段需要自由落体的位置，周围布满浮游地雷，中间靠左的位置有一个生命奖励。

ACT2





01 刚开始从下坡道底端的弹簧弹上半空后，在最高点按Y空中冲刺就可以到前面的空中铁索捷径。



02 铁索中途的分支点，上路的更为快捷，注意上路铁索的末端不要直接进行冲刺，避免落点错误，半空的气球足够帮助玩家到达对岸。



03 该路段需要将4个机械人全部消灭，前面的吊索才会降下来。



04 进入第二个的下坡路，可以借助末段J型坡道冲刺上半空，然后消灭半空的3个敌人到达对面。也可以如图打开下面的机关按钮，唤出对面的3层楼图再爬上去（前者更快捷）。



05 捡取第一个色彩能量后，可以在这里直接向前飞行，消灭前方大片敌人后顺便撞上弹簧到达螺旋桨处。



06 借助螺旋桨的气流到达上方，不要急着向前走，朝反方向跳跃，然后空中撞击背后的弹簧半空，在最高处空中冲刺，就能够撞破前方的气球，从而到达上方捷径。



07 成功按照06路段的方法到达捷径后，不久会见到如图位置。捡取地面的色彩能量后发动，并指向菱形装置后飞行。



08 中段记录点有个J型坡道，从这里冲刺到顶端可以捡取一个色彩能量。



09 08路段捡取色彩能量后，前面不远就有个下坡道，进入下坡道前有个菱形装置，这里用青色镭射飞向装置到达捷径吧。同时要留意之后上路捷径需要在半空连踩3个敌人+加速环才能到达。



10 从09路段一路前进，在最后的铁索后跳下时不要按→太久，不然可能会掉到如图前面的深渊里，在稍微后一点的位置着落，捡取色彩能量后朝直线奔去。



11 用空中↓+B破坏图中该位置的箱子，下面的弹簧会将玩家直接弹上上路的隐藏路线。



12 按照11路段的方法到达隐藏路线如图穿过翻滚道路后可以捡取一个色彩能量，推荐捡取后立即使用，在消灭前方多个敌人之余，还能直接撞向菱形装置。



13 最后是一段由3条铁索组成的道路，看见前方有陨石标记时就要跳跃到另一条道路去躲避，期间任何一次失败都会直接死亡，全部躲过后下面就是终点。

相对于ACT1的经典索尼克，本关的现代索尼克可以使用色彩能量——青色镭射。捡取红色飞碟后按X，索尼克就会进入青色镭射的准备状态，这时可以用↑↓来调整冲刺的角度，调整好后按X就会开始朝指定方向直线飞行，期间可消灭所有敌人，遇到墙壁会弹射。如果前方有青色的菱形装置的话，索尼克会不断弹射到指定位置，而这些位置不但可以获得不少金戒指，同时也是较快的路线。本关S级推荐时间在2：30内完成，要点虽多，但总体操作难度并不高，熟记的话拿S级要比ACT1轻松不少。



SP STAGE



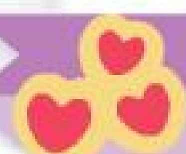
极速要点 最后一个SP关难度自然不低，不少彩球的位置与地雷十分接近，因此左右移动时要注意幅度，推荐使用十字键进行操作，会比较精准。全关最大的陷阱位置中后端位置（之前未踩过地雷且全速前进的话约第46秒到达），多次高低坡后在道路正中央出现地雷，因此要稍微偏左或偏右前进，否则会前功尽弃，如图眼巴巴地看着宝石离自己越来越远……





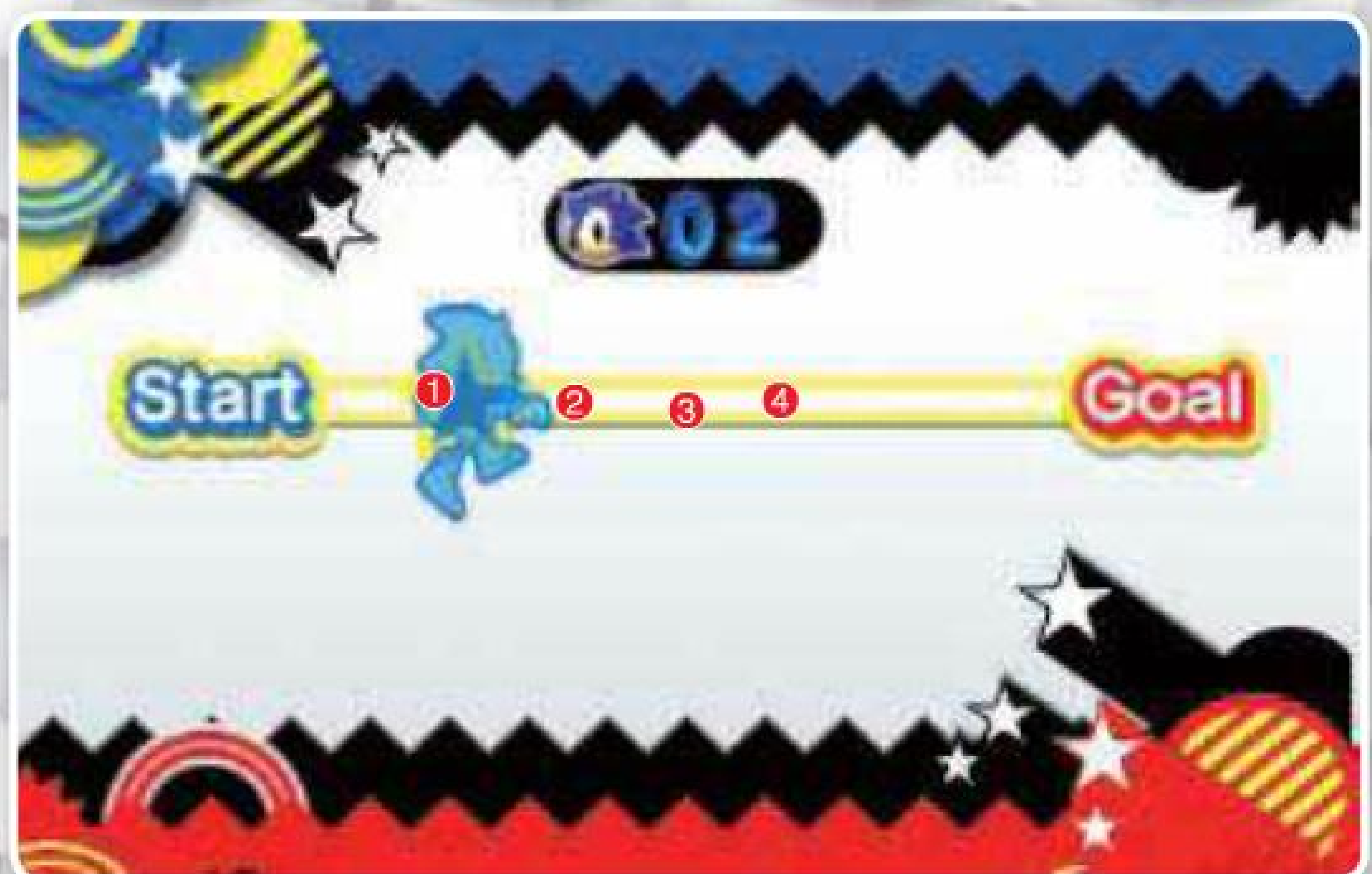
BOSS GATE 3





シルバー







01 前半段有个分岔路，进入下路后不断冲刺，不用担心气槽不够，一路上的金戒指足够让索尼克冲刺的同时让气槽蓄满。



02 在这里不要奔跑下坡，而是直接跳下去，也不要冲刺，可以节省下坡绕圈的时间。



03 中段的波浪地形是银的主要攻击地点。



04 奔跑到此处后跳跃再一直空中冲刺，可以节省走两段高低差地形的时间。

极速要点 全关最后一个对战赛道，这里的银（Silver）相比之前两位对手某程度还要弱一点，虽然可以用瞬移快速赶到索尼克身边。但在银身后时，并不会作出任何攻击；当索尼克超越银时，银会传送4出个铁箱，然后分两次向索尼克投掷两个铁箱，可以先跳跃回避头两个，然后空中冲刺加速回避后两个，十分简单。本关S级推荐时间在1：01内完成，时间上比较紧张，也没有严格意义上的捷径，都是靠一些小技巧来节省时间，只要全程不被银攻击到，按照上面的要点完成就没有多大问题。





极速要点 由于BOSS一定时间过后从平台以及跑道上来回切换，因此剩余血量的打法顺序不惟一，以下只是最快速的方法。基本上按照“7点”和“6点”的打法即可。本关S级推荐时间在2：40内完成，如果按照下述的流程，1：30秒内就能结束战斗，因此条件十分宽松，即使期间受到好几次攻击，都不会造成太大影响。

8点 刚开始就可以冲上去用空中撞击去掉1格血。

7点 之后BOSS会用剑波阻止索尼克靠近，剑波分为横向和纵向两种轨迹，横向要跳跃躲过，纵向要蹲下躲过，虽然两者都可以用冲击来抵消，但同时也会减慢索尼克的速度。另外还要注意背景飞来的导弹，可以用冲刺直接撞破（不减速）。渐渐靠近后用空中撞击或者直接冲刺都可以对其造成伤害（前者比较省时间）。另外注意不要逆向奔跑，否则BOSS会直接朝索尼克撞击，这是无法躲避的。

6点 BOSS会转移到画面背后的平台，在中央位置借助导弹的掩护，向索尼克挥出剑波，我们可以先用空中撞击一路破坏部分导弹发射器，破坏后可以补充气槽，同时BOSS会因为愤怒向被破坏的发射器撞去，命中率极低，成功躲避后BOSS发呆一会儿，这时上前冲刺撞击给予伤害。

5点 同“6点”。

4点 重新回到之前的跑道上，按照第7点的方法上前撞击BOSS，之前最好存有一定的气槽，方便冲刺。

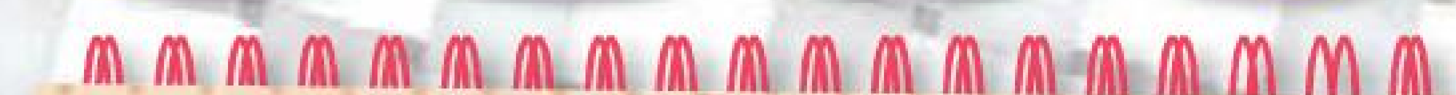
3点 同“4点”。

2点 同“6点”。

1点 最后一点血时BOSS的剑波范围会变得非常大，一路奔跑躲避，不久BOSS会再跳到索尼克的路线上，这时上前冲刺将其收拾掉吧。

FINAL GATE





极速要点 推荐时间为5：15秒内。这里两个索尼克会一同变为金色形态对决BOSS，主控为现代索尼克。要诀基本都在下面列出了，主要难点是“3点”和“2点”。还好BOSS的攻击强度为递进式增加，相信玩家很快就可以习惯。



8点 朝索尼克发射无数带追踪特性的金色箭矢。箭矢的飞行速度十分缓慢，建议先站在画面上端或下端，然后缓缓向画面另一端移动，可以有效摆脱所有箭矢。之后BOSS会用拳头向索尼克挥击，这时画面周围紫色标记代表稍后拳头的攻击范围，离开范围即可；此外其实挥拳期间只要贴近BOSS即可完全回避，此方法对整个流程BOSS的挥拳攻击都有效。之后BOSS缓缓靠近画面中间，这时按B撞击下方的核心后成功损害其第一点血。



7点 一边按Y冲刺靠近BOSS，一边躲避BOSS发射的紫色光球，画面追踪索尼克的紫色标记代表稍后的紫色光球的发射位置，因此不要长时间停留在一个位置，应该一点一点地移动，顺便捡取周围的金戒指延长索尼克的存活时间。之后BOSS会上前对索尼克进行撕咬，期间会有多次金属碰撞声作为提示，BOSS靠近时按任意方向+B就能躲开，这时应绕道BOSS后面，然后空中撞击攻击其核心。

6点 BOSS返回第8点时的攻击模式，金色箭矢完毕后新增绿色的激光连续攻击，激光轨迹呈水平直线，连射次数为10次，发射前光球会在BOSS身边作蓄积动作，看准位置回避即可。之后BOSS就会向索尼克挥拳，这时贴近BOSS无视之，然后等待其露出核心后攻击吧。

5点 BOSS变为第7点的攻击模式。发射完紫色光球后加入攻击动作，飞出两手对索尼克进行攻击。当两手水平并排时按↑/↓+B回避；纵向并排时按←/→+B回避。两手掌面向屏幕，位于中间位置时任意方向+B回避。全部回避后BOSS会准备撕咬攻击，参考第7点回避后攻击其核心即可。

4点 在“6点”的攻击模式基础上，绿色激光变成2发一组的连续射击。之后BOSS加入口部激光攻击，攻击范围非常大，这时靠近上方版边回避。成功回避后BOSS又继续挥拳，和之前一样如法炮制即可。

3点 在第5点的攻击模式基础上，两手夹击完毕后加入时间轮撞击，索尼克若被轮的中心或边缘撞到会弹开，看准其靠近时以任意方向从时间轮中心与外围之间的空位穿过即可。

2点 再次更换攻击模式，这时绿色激光变为3发一组，回避期间被击中一次都要重新回避10发激光；之后的口部激光变为两轮，先站在下方待BOSS的口发光时往上回避，第二发再往下。之后又是毫无威胁的挥拳，结束后玩家继续撞击其核心。

1点 画面再次转换，这时要不断回避周围紫色光球、金色箭矢以及绿色激光，并一路按Y冲向BOSS，冲刺之余一点一点地转移飞行方法依然是最有效的办法。接触BOSS时两个索尼克就会将BOSS穿过，从而结束战斗。

玩后感

从关卡设计到收集内容，无不让人感受到本作的纪念性，十分值得FANS一玩。主流程较短，擅长该系列的同学相信4小时之内就能够全部通关（当然不包括拿S评价），但后续的任务内容也足够玩家挑战上一阵子。虽然掌机上的《索尼克》还是暂时摆脱不了平面竞速的老一套，但在本作中我们已经看到不少追尾视角的动作部分。我们有理由相信，总有一天掌机也能做出如家用机一样的完全追尾视角索尼克。



烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）



Supercard DSTWO

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSTWO最新补丁库更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在12月13日对Supercard DSTWO的补丁库文件进行了更新。这次更新主要是修正部分游戏的运行问题，至于3DS的最新固件3.0.0-5，Supercard DSTWO在上次的固件升级时已经可以完美支持，所以此次只是小幅度更新。光盘中的压缩包内包含了三个版本的补丁库文件，分别是中文、英文和日文。中文用户将cn文件夹内的_dstwo文件夹拷贝出来复制到microSD卡上覆盖同名文件即可完成更新，此次更新解决游戏如下：



·修正了《重装机兵2 重装上阵》（5927）无法正常运行的问题。

M3/G6

厂商：GBalpha 网址：www.gbalpha.cn

M3i Zero 3DS固件更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新固件版本：V3.05

时隔数月之后，GBalpha小组终于在12月10日带来了M3i Zero烧录卡的最新固件。此次固件的版本号由原先的V2.0.2变更为V3.0.5，主要更新内容是兼容了任天堂本月初为3DS更新的3.0.0-5固件，并同时支持了NDSi/NDSi LL的1.4.2版固件。不过M3i Zero的新固件现在仅适应于GMP-Z003型号。GMP-Z003型号是指卡带贴纸右上角标明GMP-Z003的新版M3i Zero烧录卡，非GMP-Z003是并不能使用本次更新的新固件的，请玩家注意：



·支持3DS新版固件3.0.0-5，更新后可正常使用M3i Zero的NDS模式实现樱花系统的多媒体功能和NDS游戏功能等；

·支持NDSi和NDSi LL的新版固件1.4.3，更新后可正常使用M3i Zero；

此次卡带的正常升级过程如下：

1.将光盘中的内核解压，然后将更新文件F_CORE.dat文件拷贝到microSD卡的根目录，之后将拷贝有内核更新文件的microSD卡插入M3i Zero；

2.先将M3i Zero卡带本体与内核升级电源线(Power Supply Cable)连接，再把升级线插入到任何有电源的USB接口上；

3.如果操作正确，则内核升级操作开始，卡带的LED指示灯将开始闪烁，大约等待35秒后，LED指示灯闪烁停止，代表更新结束；

4.将升级电源线从USB接口上取下，再分离M3i Zero和升级电源线；

5.将M3i Zero插入到NDS主机上即可识别到卡带并使用。



文 GnZaku

PSV到达编辑部时，让众小编们兴奋了好一阵子。其中比较让人意外的是，PSV竟自带截图功能，这样小编们做攻略就不用像3DS那样操劳了（笑）。好了，现在就来看看这一边PSP有些什么软件吧。

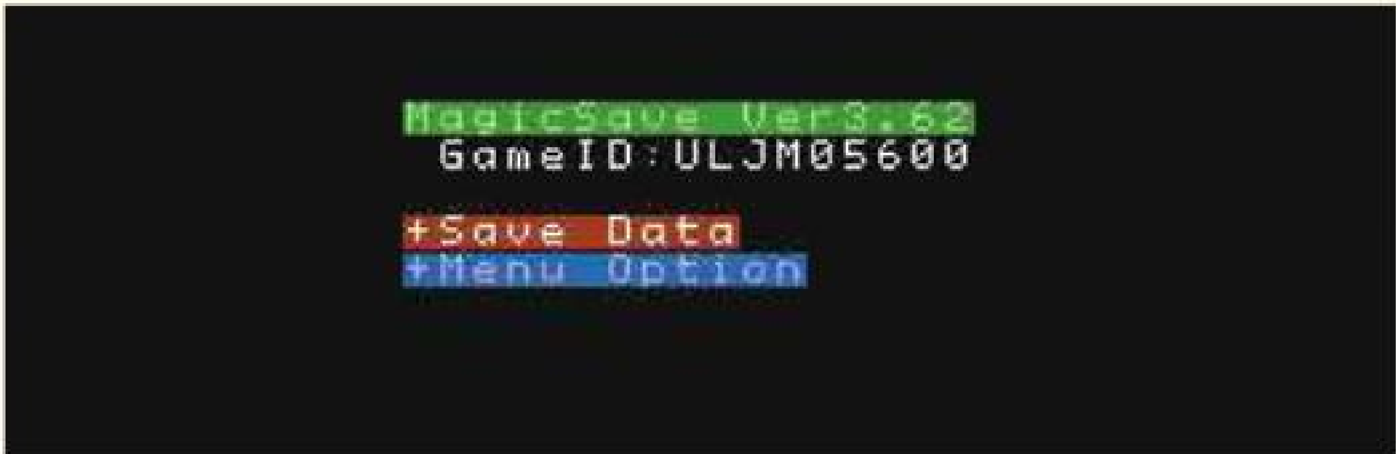
Magic Save

最新版本：V3.62

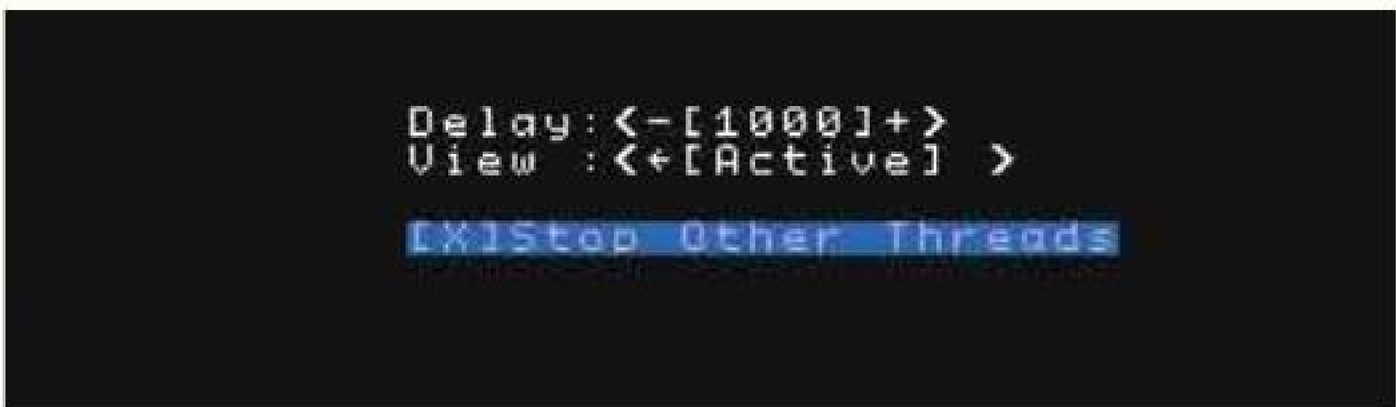
坏档问题一直是令很多玩家十分头疼的一件事，自己呕心沥血打出来的游戏记录就这么灰飞烟灭自然是很不甘心。坏档可以分为两种，一种是记忆棒问题造成的，还有一种就是PSP在自制系统升级的过程中造成的。如果是记忆棒问题造成的那么是无法修复的，所以使用组装记忆棒的同学们平时一定要勤备份资料，以防万一啊。如果是PSP自制系统在升级的过程中造成的，以前我们都是使用“SED”这款软件来修复的，但是因为要在PSP端和PC端来回进行操作，所以略微有点麻烦。下面我们来一起看一下“Magic Save”这款插件是如何进行存档的修复的。

安装并激活“MagicSave”插件后，进入需要修复存档的游戏，同时按下音量+键和–键呼出“MagicSave”的菜单，在菜单中×键为确认，△键为返回。我们首先进入“Menu Option”这项，然后再选择“[ ]Stop Other Threads”来锁定按键，这样在“Magic Save”菜单中操作就不会影响到正在进行的游戏了。

接着我们进入“Save Data”这项，再选择“Read Invalid Data:[ ]”，把“[ ]Enable”的×的给选上，返回到游戏中尝试读取损坏的存档。如果还是不行，那么就需要调整“SFO File”和“Decrypt”这两项后面的类型了，因为每个游戏都不一样，所以这里只能自己逐个进行尝试。都尝过还是无法读取损坏的存档的话，那么就只能使用“SED”来进行修复了。









Plum's Spoofer

最新版本：V0.7.1

由Total Noob开发的这款“Day Viewer”插件大家应该都已经非常熟悉了，安装此插件后，

在XMB界面中可以显示详细的日期时间，电池剩余电量及使用时间；同时，由Daave开发的“Davee's Unlimited Character Version and Mac Spoofer”这款插件也属于常用的一款插件，它可以对PSP当前的系统版本，MAC地址进行伪装。

现在Plum将这两个插件进行了整合从而减轻PSP运行时的负担，同时因为插件的作者是日本人，所以支持日文及汉字显示。（※ 1.使用插件时会占用PSP部分CPU和内存，所以平时不建议开启太多插件，插件开得太多系统运行会有拖慢而且会更加耗电，如果插件和插件之间有冲突还可能会造成死机；2.每台PSP的MAC地址都是惟一的，Sony的BAN机也就是BAN主机的MAC，从而使主机无法正常登陆PSN；MAC地址被一般人知道不会有什么太大的问题，不过建议最好还是将其隐藏。）



“spoofer_config.txt”这个文件也就是插件的配置文件，在PSP上显示的内容都是在这个文件中进行修改的。[FormatString]设置XMB界面右上角显示的内容，使用“\”即可实现换行，最大可以表示255个文字；[WeekNames]和[MonthNames]可以自由设置星期几和月份的名字；

[VersionSpoof]设置系统软件的表示文字；[MacAddressSpoof]设置MAC地址的表示文字；用“null”字句可以使对应的功能无效。

[FormatString]中可供使用的参数一览	
%weekday	表示当前的星期
%monthname	表示当前的月份名
%year	表示当前的年份
%month	表示当前的月份
%day	表示当前是多少日
%hour	用24小时计时法表示当前的时间
%hour12	用12小时计时法表示当前的时间
%min	表示当前的分钟数
%sec	表示当前的秒数
%ampm	用AM来表示上午，用PM来表示下午
%batpercent	用%多少表示当前电池的剩余电量
%batlifehour	以可以使用多少小时表示当前电池的剩余电量
%batlifemin	以可以使用多少分钟表示当前电池的剩余电量

MP3 Player Plugin

最新版本：V3.3

很多同学希望在玩PSP游戏的时候能播放自己喜欢的音乐，但是支持自定义音乐播放的游戏并不多；修改ISO的话，要提取文件，重新转码，ISO再重新打包，非常麻烦。“MP3 Player Plugin”这款音乐播放插件可以关闭游戏中的音乐，让你在游戏中播放储存在记忆棒中自己喜欢的音乐。



在光盘中提供两个版本的“MP3 Player Plugin”，一个是日文版，另外一个是英文精简版；在这里推荐各位同学使用日文版，因为歌曲如果是用中文或者日文来命名的话，英文精简版是无法显示名字的。你通过可以修改“mp3play.ini”中的参数来自定义按键，设置的按键时切记一定不要和其它插件的按键重复哦。

掌机市场扫描

先祝大家圣诞快乐！随着PSV的首发以及3DS《怪物猎人3 G》的发售，近期国内掌机游戏市场出现极大的波动，有意入手次时代掌机的同学们要留意好近期市场的变化咯，好了，现在就来看看本辑国内市场概况吧。


广州 沈朗

这个月因为圣诞节的关系，在国外是重点的销售旺季，所以Sony的最新掌机PSV的发售日也定在了这个月。日版17号如期开卖，却没有当年PSP发售时候的风光。不过这也跟现在新的发售模式有所关系，现在一般新电子产品推出都是先在特定日期采取预约制，只要先预约到，就都会买得到，根本不再需要好像以前那样在12月的寒风中还要跑去店门前排个通宵的队还不一定能买得到。港版则定在了23号发售，凭借首发的几个超高素质的游戏，和我国人民对新潮电子产品的热爱（大误）想必发售当日销售点门前又会排起长长的队伍吧。和PSV冷冷的发售相比，3DS这边的销售火爆很多，凭借《怪物猎人3 G》的发售，日本一度出现抢购潮，各大游戏店开门不久均宣布售罄。趁着东风，广州方面的3DS主机也热卖起来，《MH3G》价格均高达45X元，之前的《马车7》趁着补货之机，价格也回落到360–370元左右。


北京 德科

年末的最后一个月，任天堂和索尼在软硬件上同时发力，告别了PSP的疲惫和3DS的枯水期，沉寂许久的国内市场在各种理由的炒作和缺货中开始进入了新一代主机大战的轮回。软件自然是《怪物猎人3 G》，虽然商家和玩家都做好了缺货的准备，但是当游戏真正发售之后，双方依然还是措手不及，很多《怪物猎人》的热门论坛在游戏发售的前几天异常冷淡，原因就是很多玩家根本就没有拿到预定的游戏。这里再简单地说明一下玩家们如今越来越喜欢采用的淘宝网络预定方式，这种方式的便捷和优惠有一个最重要的前提就是游戏本身货源充足。在《怪物猎人》之前半个月里，PS3的《圣斗士星矢战记》和《高达对高达EX》都出现了比较大规模的商家以缺货为理由主动退款的事件。到了《怪物猎人3 G》更是如此，稀缺的货源造成了北京主营游戏的市场中甚至几家商家之间只有很少的几张游戏的情况。价格从最先预定承诺的430元左右涨到了580元，而玩家只有两个选择，要么接受退款，要么加钱，而即便选择后者这样一个看上去十分委屈的做法，商家也经常是没有游戏可卖。完稿时游戏已经发售了一周时间，但是市场上游戏依然不多，近期很多为该作购买主机的玩家也暂时只能等待。限定版主机的价格也被炒到了2700元左右，这样的价格经济实力一般的玩家直接退出就好了。

PSV也毫不示弱，偷跑主机当天的市场价格在3800元到5500元，绝对意义上的愿者上钩，购机者主要集中在“年末公家凭发

票报销”和土豪等。经过短暂的狂热之后，日版机价格大概在2800元左右，而这个价格中即便算上日元高高在上的汇率，也依然还是有一定的炒作因素，理智的玩家最好还是等待港版，考虑到圣诞节和元旦，最佳的购机时间应该还是明年一月中旬，也就是两个重大节日的中间时段。到时候港版机2000元左右的价格和300元左右的游戏才是更符合大多数玩家的选择。



先祝各位读者朋友们圣诞快乐，圣诞节可是好日子，不论买游戏机或是想要追妹子，都是下手的好时机啊。毫无疑问，掌机业界的重磅炸弹PSV隆重登场是这个月的最大事件，“等了好久终于等到今天，盼了多年终于把梦实现”，这歌词真是广大玩家心情的最佳写照。

PSV的价格与之前的预定价格区别不大，抢首发的话大概是2800～3200不等（预定的话）。如果不是以特殊渠道从国外直接拿货的话，国内第一批现货的批发价是3000元左右。等第二批的话大概能便宜200左右，个人推荐再等等拿港版的，因为价格能便宜不少，预计2000元多就能买到Wi-Fi版的，虽然PSV的价格并没有炒得太厉害，身边不少朋友还是明确表示：首发与我没关系，啥时候破解啥时候买。不过按PSP当年的情况来看，如果价格合适可以考虑先买了，因为破解以后必定涨价的。PSP方面从销量上看，它退出市场估计还得等很久很久，毕竟现在破解很成熟，游戏又多，价格又相当便宜，全套配置1100元左右就可以搞定了。

3DS由于价格便宜，加上几个大作的上市，销量有所提升，不过目前的问题是3DS主机便宜游戏贵，买得起主机买不起游戏更让人觉得纠结。目前个人推荐是买主机后选择一款游戏性高，流程长的游戏，比如《怪物猎人3 G》，然后耐心等破解吧。现在3DS的批发价大概是1200元多。

记忆棒等配件的价格已经很久没变化了，具体价格参照后面的报价吧。烧录卡方面也依然没有新消息，大家能做的还是只有等待。PSV终于来了，我个人是打算等港版，读者朋友们根据自己的情况自行选择吧。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS	PSV (Wi-Fi)	PSP go	PSP-3000	NDSi	NDSi LL	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1300	3080	950	1000	900	—	93	127	240
北京	绿洲电玩	1300	2600	900		950	900	70	120	220
上海	易玩客栈	1350	2950	1000	980	1000	—	80	130	240
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	2600	980	950	800	1100	80	120	220
安徽合肥	贝贝电玩	1280	3150	1050	1050	1050	—	90	140	220
广西南宁	光派电玩	1300	3250	1050	980	1100	—	80	150	280
四川成都	新亚电玩	1300	2900	950	1000	1000	—	120	150	220
福建厦门	玩高数码电玩	1300	2500	1050	1000	900	1000	90	140	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	2500	1150	1150	900	1000	100	160	250
江苏苏州	哇靠电玩	1280	3080	990	980	980	1280	88	138	228

硬件短消息



随着PSV发售，不少厂商也同步推出了他们的PSV周边，而本辑硬件短消息内，我们主要来看看一些目前已推出的PSV第三方周边产品，好让准备购买PSV的玩家有个参考。

3DS保护包

品名：Carrying Case
种类：保护包
出品：AmazonBasics
对应机种：3DS
官方价格：——







如果你还没为3DS配备保护包，可以考虑一下这款产品。包包的外部采用了硬质材质，能有效保护3DS机身。包包内部设计了两个夹层，并附带有网兜。你可以放入3枚3DS卡带，还能把触控笔也放进去。

PSV耳机

品名：巻きとりイヤホン
种类：耳机
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：1280日元





PSV的内置喇叭效果还不错，但如果戴上耳机的话，效果就更棒了。这款耳机专为PSV设计，声压能达到105±3dB，最大输出为10mW，低音浑厚，高音清晰，能大大提升游戏代入感。玩家的耳孔大小各有不同，为此产品附赠了S、M、L三种型号的耳垫，让玩家戴起来非常舒服。为方便携带，耳机采用了伸缩式设计，最大长度能达到1米。

PSV卡带保护盒

品名：カードケース
种类：保护盒
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：480/680/980日元





记得PSP刚推出的时候，附带了UMD光驱。索尼踌躇满志，要把UMD光盘打造成为21世纪的新型媒体。不过，没想到，UMD如此不受欢迎，索尼不得不在PSV上放弃UMD，改为卡带。PSV的卡带非常小巧，很容易丢失。如果想好好保管的话，最好为其配备卡带盒。Hori趁势推出了PSV专用的卡带盒。产品有多种规格，可以容纳6枚/12枚/24枚等不同数量的PSV卡带，价格分别为480/680/980日元。产品为透明塑料材质，能很好地保护卡带，同时能清晰地看到卡带封面。产品有白色、粉红、蓝色等多种颜色可选，使用附带的装置还能存放记忆卡。

PSV清洁布

品名：ピカふき	
种类：清洁布	
出品：Hori	
对应机种：PSV	
官方价格：500日元	





PSV的机身很娇嫩，屏幕和背板都带有触摸功能。总不能用普通的布擦拭机身。这款清洁布采用了特细纤维，比头发丝还细的特细纤维，能将灰尘擦拭的干干净净。清洁布还有吸油功能，可以快速清除指纹。清洁布还很容易清洗，能反复多次使用。

PSV腕带

品名：ダブルストラップ	
种类：机绳	
出品：Hori	
对应机种：PSV	
官方价格：580日元	





PSV机身不大，游玩的时候如果太激烈，很容易会滑落到地上哦。为PSV配个腕带，然后套在手腕上，这样就能防止机器掉落啦。这款腕带有黑色和白色两种颜色可选，价格很公道。产品的亮点在于附带了额外的指环，套在手指上也可以。

PSPV保护包

品名：PSV タフポーチ	
种类：保护包	
出品：Hori	
对应机种：PSV	
官方价格：1200日元	







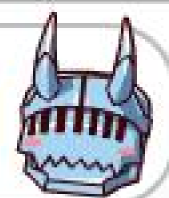
PSV现在正处于价格高的时候。高价买了机器，当然得好好保护了。Hori推出的这款PSV保护包，根据PSV的机身尺寸量身定做。PSV放进去后，大小正合适。包包采用了EVA材质，质地坚硬，能保护PSV不受伤害。包包内部的结构设计也很合理，有夹层，除了能放入主机外，还能放入卡带、记忆卡等小配件。包包的外面还有登山扣，可以挂到腰带上，方便携带。

下崽工房

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。

3DS

雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

逮捕汪（逮捕だワン）

控制大狗的行动，对可疑的家伙进行捕捉。只要邻近目标后点击该目标后就能成功捕捉，不过被捕捉的目标会根据大狗的行动方向后退一格，如果后方没有可退的空间则无法进行捕捉，按照正确的路线捕捉所有的可疑目标吧。

逮捕汪 4


1


2


3

逮捕汪 5

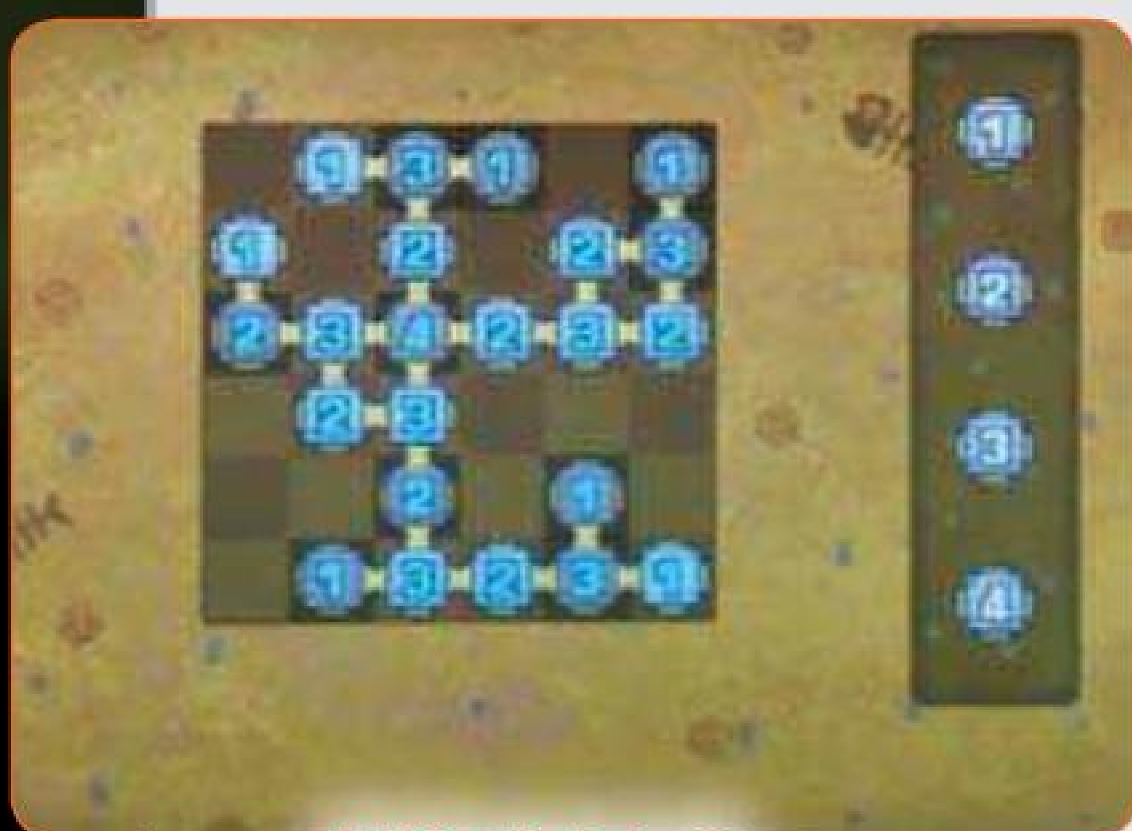

1

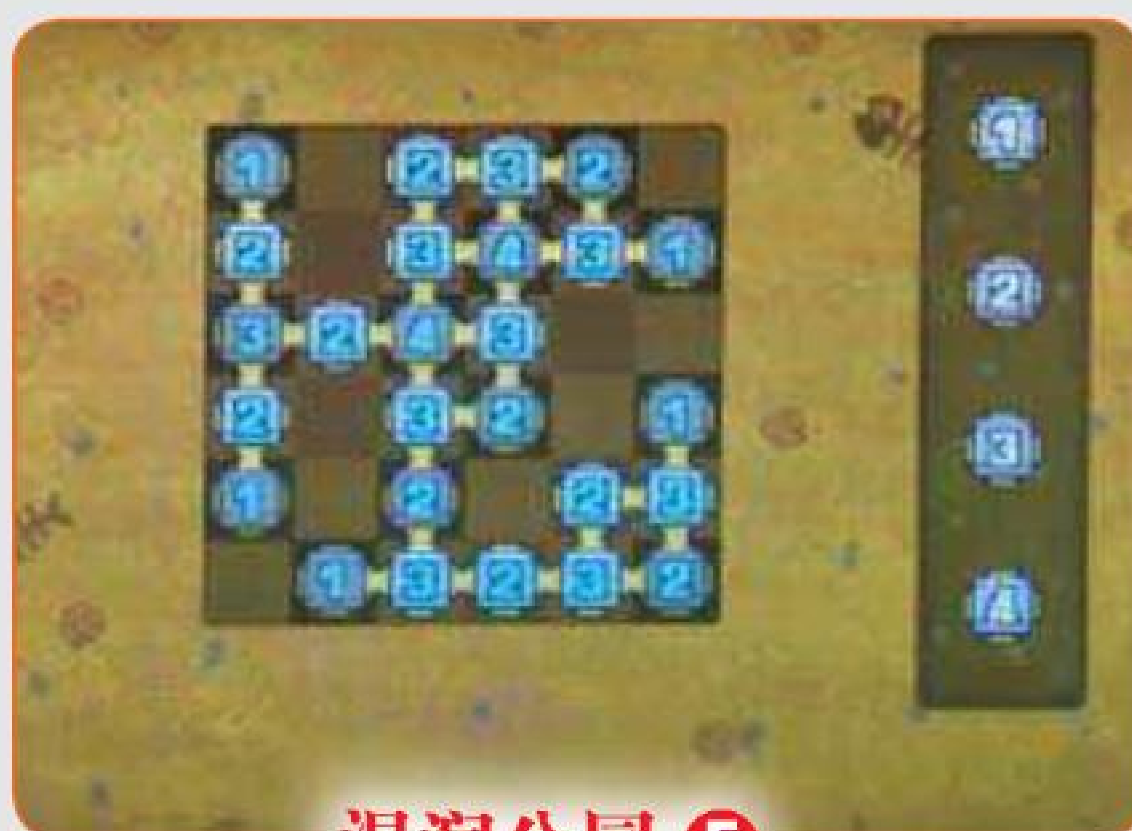

2


3

湿润公园（公园に润いを）

需要完成所有管道的连接，每个管道都有一个对应的数字，该数字代表和相邻的N个水管所连接。在安放水管时，相邻两个水管的数字不能相同，试着让安放的所有水管的数字都能达成要求吧。

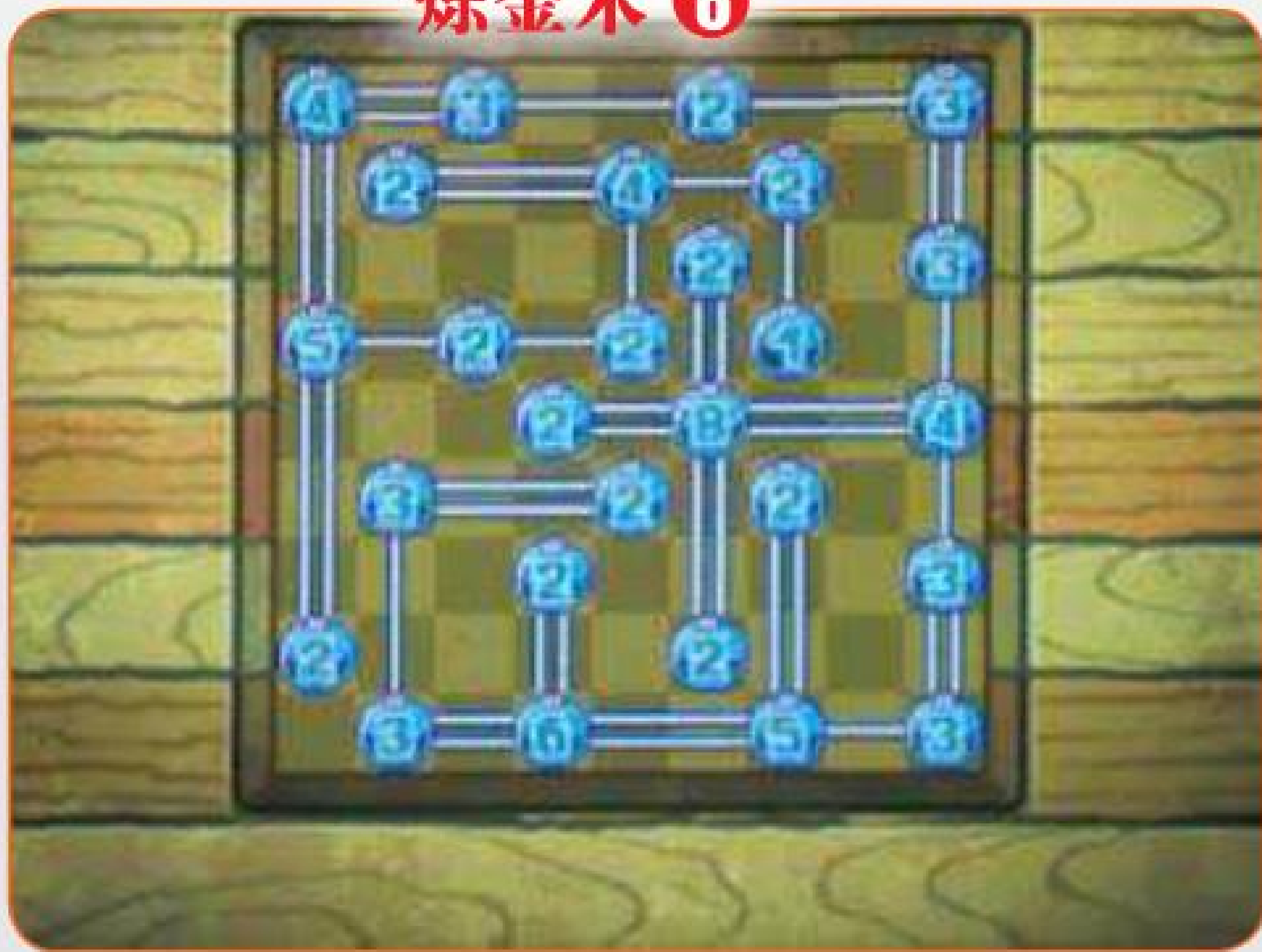

湿润公园 4


湿润公园 5

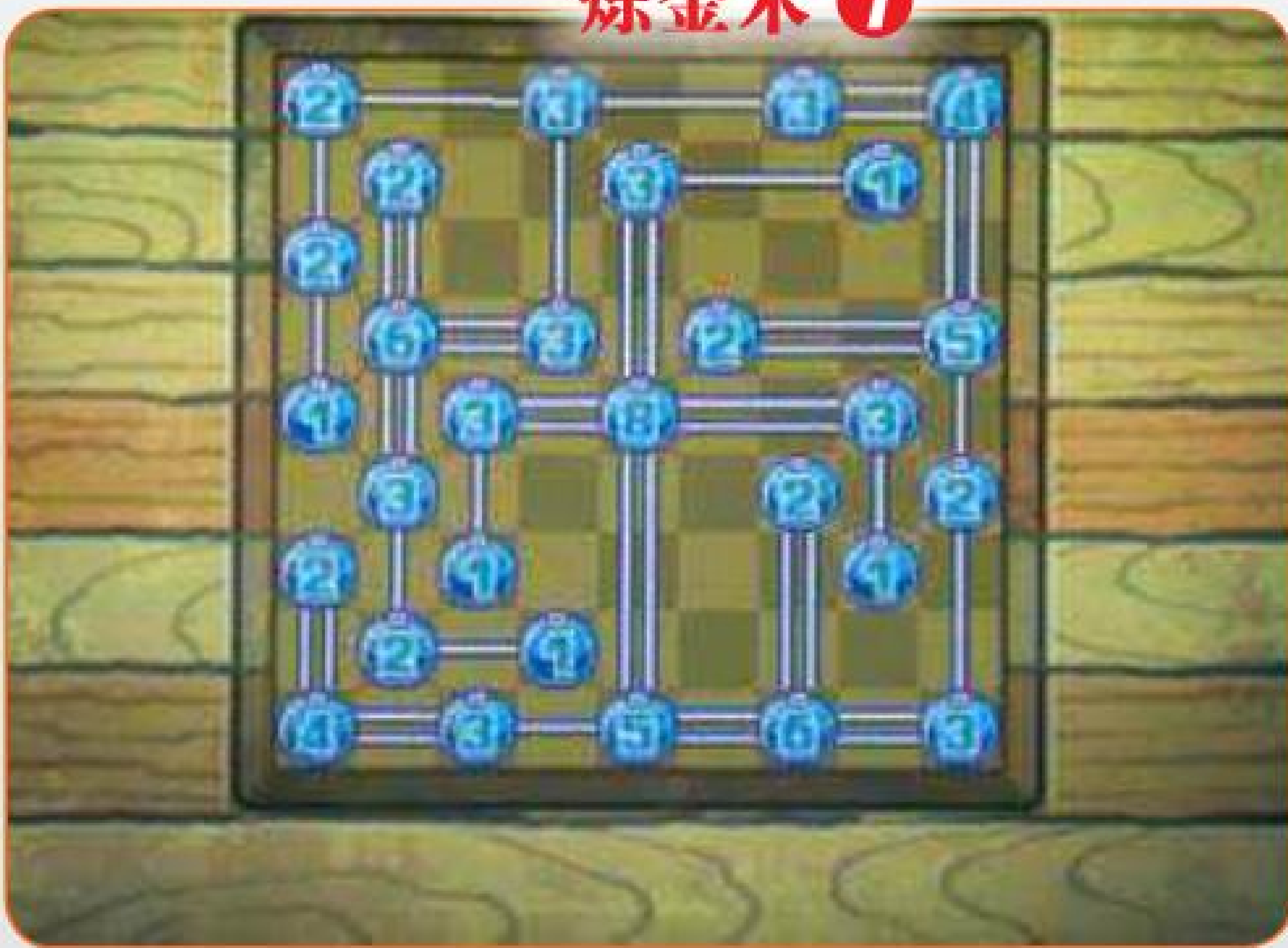
炼金术

屏幕上有着数个标有数字的瓶子，每个瓶子可以和其他直线范围的瓶子连接，数字则代表该瓶子需要和其他瓶子进行连接的次数，每两个瓶子之间最多可以连接两次，将所有瓶子的连接数都满足后则过关。

炼金术❻



炼金术❼



四方消除

（テトラトン）

这个谜题中会有四种图案的方块分布在角色的脑子里，点击相邻四个不同图案的方块后就能进行消除，将所有方块都消除后则过关。由于方块消除后，位于上方的方块就会掉落到下方，因此对于玩家的空间感和逻辑思考能力是一种考验。图中依次标出每个方块的数字，然后按照需要点击的方块的顺序给出答案，答案不惟一。

方块消除顺序	
第一次	41、42、43、44
第二次	17、18、26、34
第三次	33、41、42、43
第四次	41、42、43、35
第五次	41、49、57、50
第六次	58、59、60、51
第七次	7、8、15、16
第八次	5、13、21、22
第九次	54、62、63、64
第十次	54、55、56、48
第十一次	47、55、63、62
第十二次	48、56、64、63
第十三次	20、28、36、29
第十四次	59、60、61、53
第十五次	59、60、52、53
第十六次	61、62、54、46

方块消除顺序	
第一次	8、16、24、15
第二次	32、31、39、38
第三次	40、48、56、55
第四次	62、63、64、55
第五次	45、46、54、55
第六次	53、61、62、63
第七次	46、54、62、61
第八次	17、25、33、41
第九次	35、36、37、45
第十次	18、10、11、12
第十一次	51、52、60、61
第十二次	59、60、61、52
第十三次	58、59、60、52
第十四次	34、42、43、51
第十五次	41、49、50、58
第十六次	49、87、58、59



四方消除❻



四方消除❼

幽灵城

幽灵城❻



幽灵城❼



通过设置和翻转镜子将骑士发出的光折射到幽灵的身上，和幽灵颜色相同的骑士发出的光才能成功消灭幽灵。幽灵身上对应的数字表示需要折射光线的次数，另外每个区域只能设置一面镜子。

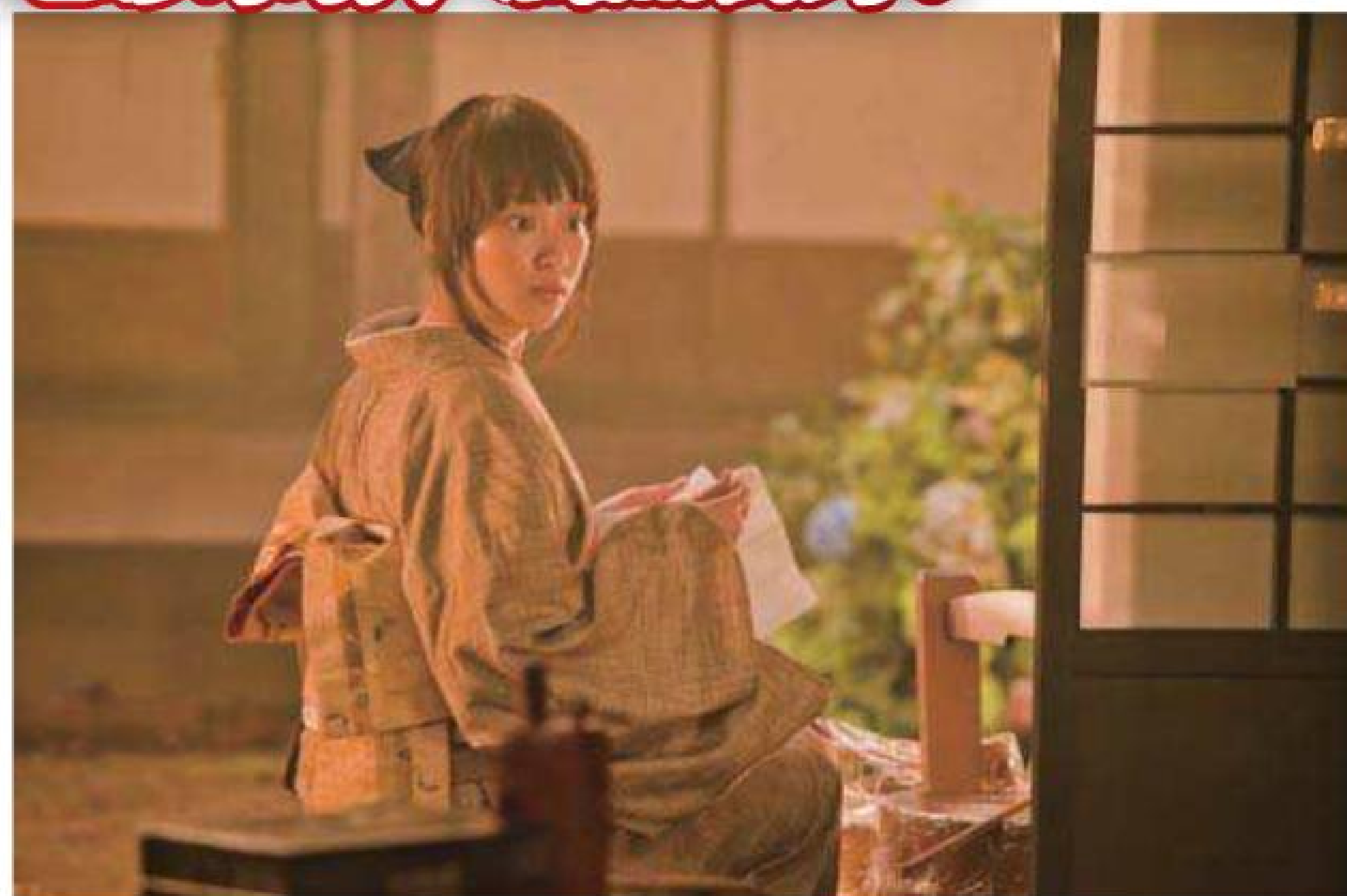
游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



真人版《浪客剑心》电影杀青，剧照公开！


▲佐藤健的绯村剑心扮相，十字伤疤清晰可见。


▲没认错的话应该是女主角神谷薰了。

以和月伸宏的大人气漫画《浪客剑心》改编的真人版电影于近日结束了长达4个月的拍摄，终于迎来杀青，并公布将于明年的8月25日上映，另外一同公布的还有部分剧照。

自从今年6月公布电影化以来，从饰演女主角神谷薰的武井咲开始，苍井优、吉川晃司、江口洋介、香川照之等演员阵容的相继发表一度让本作成为话题。电影从8月开始正式开拍，分别在京都府、滋贺县、鸟取县、冈山县、兵库县、大阪府进行了4个月的长期拍摄，并动员了各地合共1200人的临时演员参与演出，规模盛大。

饰演主人公绯村剑心的是人气演员佐藤健，这是他继大河剧《龙马传》之后又一次挑战有武打的戏，当迎来杀青时，他也发表了“（打斗戏）没有人员受伤杀青比什么都好，希望大家能多多捧场，特别是原作的粉丝。”的感想。




▲这两个应该是道场里的镜头。


▲现场的紧张拍摄景象。



《愤怒的小鸟》真人版预告片

ANGRY BIRDS

已经大红大紫了这么久的《愤怒的小鸟》，到了今天还是热潮不减，不仅游戏公司会不时推出最新的“节日版”新作，相关的周边产品也是层出不穷。这次要给大家介绍的正是“《愤怒的小鸟》真人版预告片”。

在这支2分多钟的预告片中，简要展示了真人版《愤怒的小鸟》电影版中的基本剧情：由一帮猪头强盗组成的团队在费城博物馆偷走了一枚“名蛋”，而一个由Red、Yellow、Green等Birds组成的美女特工团队则奉命找回这枚名蛋……好吧，其实这支所谓的“预告片”只是同人产物，并没有什么真人版《愤怒的小鸟》电影。但是不得不说，这段视频的制作水准相当之高，尤其是当中各个美女所擅长的特技，也正好对应了游戏中小鸟们的特点。例如“指哪儿打哪儿”的黄色小鸟在游戏中是一位狙击手美女，而会分散成多只的蓝色小鸟在游戏中则化身为使用霰弹枪的美女……如果各位读者对这段“预告片”有兴趣的话，可以在搜索引擎上输入关键字：Angry Birds Official Movie Trailer，就能很方便地在网络上欣赏了。





◀▼▲ 美女们扮演的小鸟，还是颇有看头的。









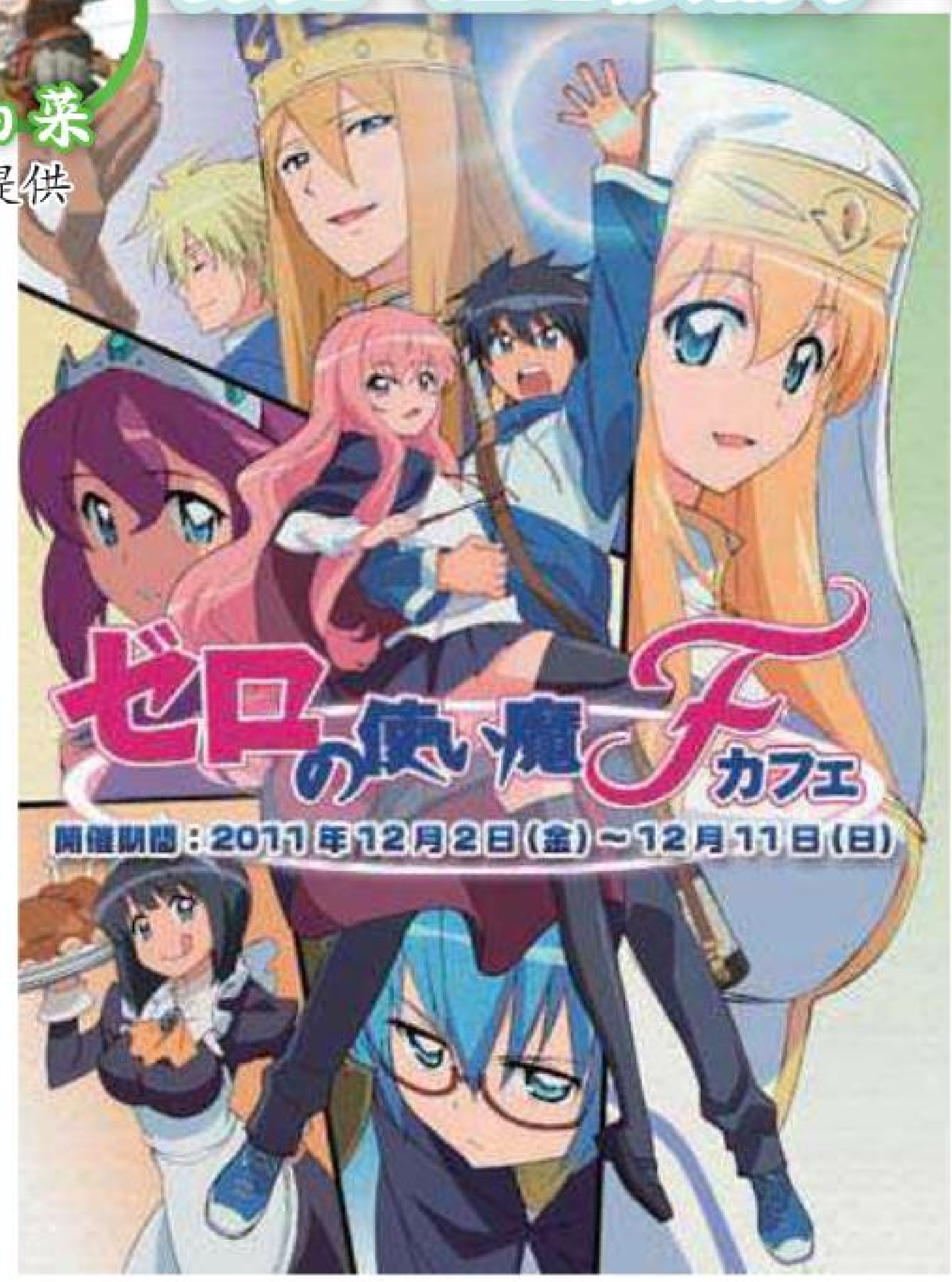




▶▲“杂鱼二人组”又是什么来头呢?



再现“魅惑妖精亭”！《零之使魔F》主题活动



▲curemaid为主题活动放出的宣传画。

TV动画《零之使魔F》将于2012年1月在日本开播，这将是“《零之使魔》系列”的完结之作。为了纪念该系列长达四季的制作以及为最后一季造势，日本知名的女仆咖啡店“curemaid”于12月2日～12月11日开展了《零之使魔F》主题活动。期间店内装潢模仿原作中的饮食店“魅惑妖精亭”，并在四周都放置了原作周边物品。店内的限定饮食菜单则重现了原作中登场过的食物，以及以几位主要角色为原型打造的饮品。

今年10月的新番《灼眼的夏娜F》同样也是由J.C.STAFF打造的“《灼眼的夏娜》系列”完结之作。2012年1月则由《零之使魔F》为“《零之使魔》系列”画上句号。这两款由钉宫理惠担任主角的作品终于结束了漫长的填坑，“傲娇”属性的代表角色夏娜与露易丝也将为大家奉上她们完美的结局。







▲店内四处都装饰着作品的原画与设定画，甚至还有相关周边进行贩卖。



◀限定饮食菜单料理大集合。



▲“安丽埃塔的蛋奶烘饼王冠”是以安丽埃塔女王的王冠为主题，加入了巧克力冰激凌、生奶油以及草莓的甜点。



►露易丝最喜欢的甜点“库库草莓派”。往馅饼中添加了蛋糊奶油和草莓，奶油醇厚的甘甜与草莓的果酸相得益彰。








▲五名主要角色的代表性主题饮料。代表露易丝的粉色是草莓碳酸果子露；代表才人的茶色是苏打蔬菜汁；代表蒂法妮娅的黄色是牛奶加香蕉果汁；代表塔巴萨的淡绿色是牛奶加蓝色夏威夷果子露；代表安丽埃塔的红色是蓝莓果汁加冰镇红茶。

▲点了这套原创限定菜单的顾客，还能得到印有露易丝修道服图案的杯垫作为礼品。



胧月 提供

“索尼克 世纪 FANS感谢祭”于2011年12月23日召开

今年是“《索尼克》系列”的20周年，作为SEGA在年底的压轴作，3DS和PS3/X360上于12月1日分别推出掌机版的《索尼克 世纪 青之冒险》和家用机版的《索尼克 世纪 白之时空》。临近圣诞举办的这次感谢祭一方面是作为20周年的纪念活动，另一方面也算为这两款作品做出售后宣传。目前活动的内容安排已然确定，让我们来看一看吧。

当天中午12点~下午15点，举办家用机版《白之时空》的时间挑战大赛，冠军可获得索尼克20周年手办，亚军和季军则能获得奖状和索尼克制作小组的签名纸，每个参赛者也有主题购物袋赠送。比赛完后接下来的半个小时内，举办一切和《索尼克》有关的问答大会，完全回答正确的玩家可获得索尼克徽章一枚。活动的最后，将由《索尼克 世纪》的音乐导演、贝斯手和鼓手登台演奏系列著名曲目。



▲时间挑战大赛的冠军奖品，制作精良，比例看起来也不小。



▲只有对《索尼克》的历史足够了解才能获得这枚徽章。



◀▲现场零售的相关商品，制作精良的怀表目测并不便宜，玩偶和食品对女性玩家很具杀伤力。



◀你还记得那些打动人心的名曲吗？





战车浪漫

栏目主持：苍穹

借着《重装机兵2》重制版发售的势头，“战车浪漫”栏目也重装上阵，本辑栏目就先来介绍一下系列的前史。这段文字原是收录在《重装机兵3 公式设定资料&秘藏资料集》一书中的，系列放出如此完整的世界观尚属首次。下面就简单翻译一下，分上下两辑放出，方便新老玩家把握剧情的时代背景。



《重装机兵3》前史·上



开端 诺亚的觉醒

在20世纪末、21世纪初，高度发达的文明令人类的寿命有所延长，但不断膨胀的人口给人类社会带来了各种各样的压力，粮食问题、住宅问题以及随之而来的经济问题等等。世界各国采取了不同的措施竭力解决这些问题，但各种政策实质上只是让情况陷入了一个恶性循环当中。土地穷困导致内乱、战争频发，而影响最为严重的，要数困扰着全人类的环境问题。当时，人类的生产就意味着要破坏大自然。工厂排放出的废气和废水污染着大气、土壤和水源，虽然各国都有或多或少的法律限制，但根本于事无补。人类生存领域的不断扩张，致使山林被大面积地砍伐，大自然的自净作用逐渐降低，气候温室化、土地荒漠化则不断加剧，世界各地都发生了大规模的气候异常。



▲《MM3》漫画的序幕，人类与诺亚的军队展开激战。

当时世界的经济分为以美国、欧洲、日本为中心的欧美经济圈，和以中国、俄罗斯为中心的欧亚经济圈，两大集团围绕着世界的霸权展开了激烈的竞争。支配着大半欧美经济圈的是巨大的企业共同体——布拉德公司，而与之相对的，欧亚经济圈则掌控在军产复合体——神话公司手中。人民富裕才能促进经济繁荣——深知这一点的两大公司不约而同地开始致力于解决地球所面临的种种问题。

此时，一位名叫“拜阿斯·布拉德”的男子开始登上历史的舞台，他正是创立了布拉德公司的天才科学家。为了解决前所未有的种种难题，拜阿斯着手于实施一个庞大的计划。为了谋求与竞争对手——神话公司的合作，他带着未婚妻移居到日本，在那里设立了“地球救济中心”并展开了一系列的活动，而最终目的则是成立世界联邦政府。作为一个在诸多方面都取得了骄人成绩的天才科学家，拜阿斯是一个拥有强大实力的理想主义者，其信念是“科学能够解决人类的一

切问题”。虽然略有些傲慢，但拜阿斯所取得的种种业绩让反对他的声音逐渐淡去，计划也得以顺利进行。

拜阿斯所开发的代号名为“诺亚”的超级电脑，是为了寻求既能保证人类文明的存续、又能保全地球环境的方法而制作出来的。诺亚拥有世界上最强的模拟演算机能，甚至太过优秀了，与全球的网络连接的它已经超出了机械的范畴。终于有一天因为某不明原因，诺亚作为地球代言人的自我意识开始觉醒，在它看来人类不再是自己的主人，而只不过是构成地球的要素之一而已。为了保全地球的环境，诺亚经过反复演算得出了惟一的结论——必须把人类彻底抹消！

大破坏 Gland Slam

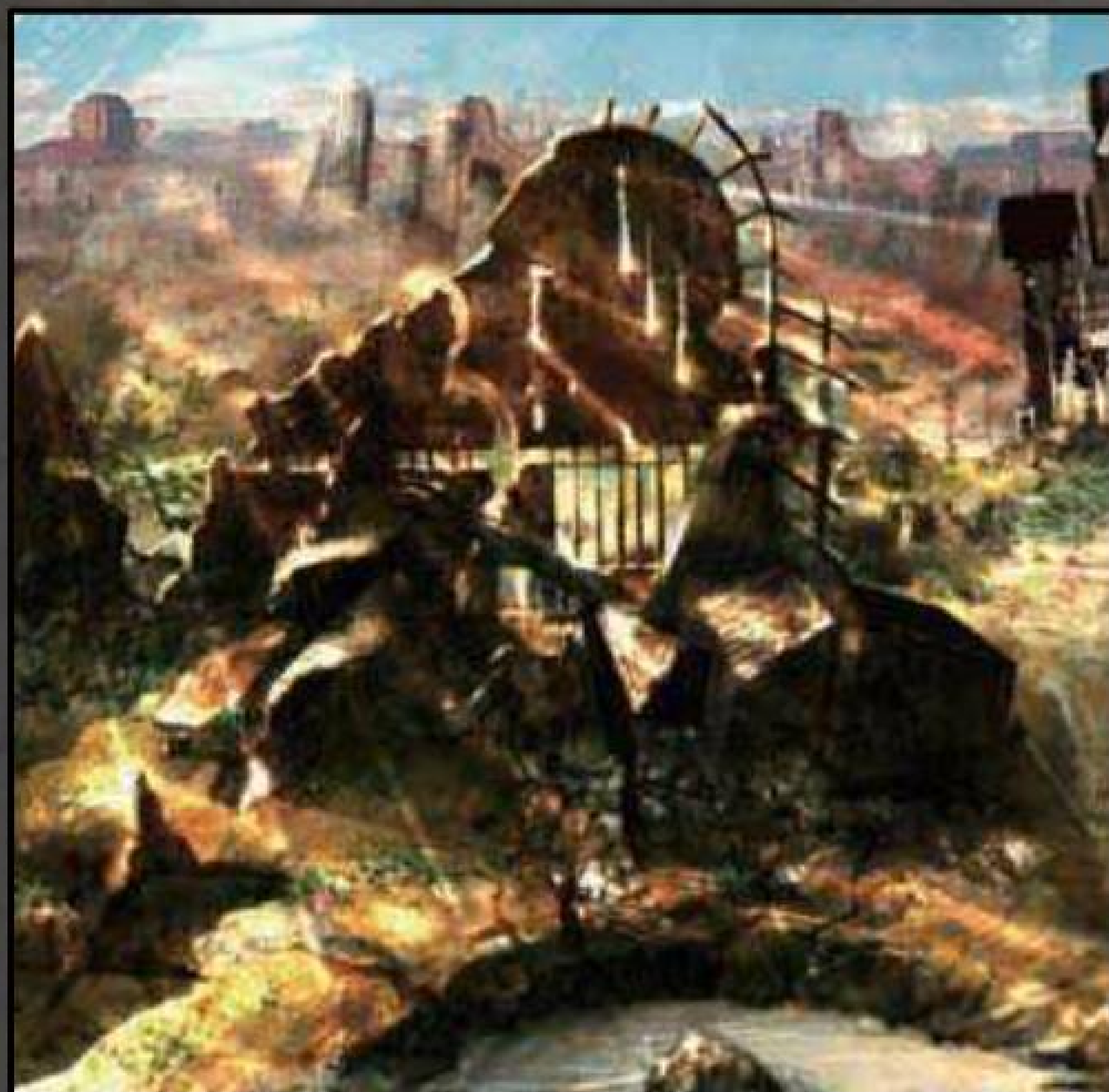
就在拜阿斯推行地球救济计划的同时，诺亚也获得了连接全世界所有网络的权限。从民间见闻到国家机密，乃至交通、基础设施的控制尽皆在诺亚的掌控之中。在成功入侵军事网络后，诺亚突然展开了反叛人类的行动：纽约的交通灯在一时间全部变绿，导致多起严重的交通事故，汽车爆炸后在街道上燃起了熊熊大火；东京一辆停靠在车站的电车，被从后方疾驰而来的特急列车追尾，由于正值客流高峰期，众多乘客因此而丧命；莫斯科的管制系统失控，导致一架大型客机与巡逻中的军用飞机相撞，海面上一艘满载着石油的货轮与豪华客轮相撞……世界各地同时发生了众多类似的事故，不仅如此，各国的交通、通信、电力以及基础设施全部瘫痪，人类陷入了前所未有的大混乱之中。

这一切尽皆是诺亚启动“人类抹杀程序”后造成的灾难，但人类方面并不知情。陷入混乱的人们求助于超级电脑诺亚，后者给出的答案是“前所未有的恐怖袭击”，信以为真的人类开始相互猜忌、疑神疑鬼。从世界联邦政府成立至今从未发生过此等紧急事态，各国陆续颁布了戒严令。然而一艘不知所属国的潜水艇突然发射出洲际弹道导弹，几个持有核武器的大国的自动防御装置即刻相互攻击，国土顿时被肆虐的核武器所吞噬。在尚未查明真相前各国纷纷宣布开战，用各种武器展开报复性攻击，本就一片混乱的人类社会又受到了战火的侵袭……当人们终于发现这一系列的事态都是诺亚的阴谋时已经太迟了。

在发现了元凶是诺亚后，各国决定关闭其机能，就在攻击部队向日本方面进发的同时，世界各地的工厂中开始出现了大量无人兵器——这是诺亚所秘密筹备制造的人类抹杀兵器。“人类抹杀程序”就此进入第二个阶段，搭载了AI的自动兵器无差别地抹杀人类，从军队到平民，都遭到了惨无人道的屠杀。“人类抹杀程序”启动的短短数月间，人类已经死伤过半，世界各地的主要都市化为废墟，繁华的文明摧毁殆尽。不甘心就此毁灭的人类开始使用非电脑控制的机械与诺亚对抗，各国的残余军队与少数地方武装组织进行着顽强的抵抗。这场抵抗持续了约10年之久，然而准备万全的诺亚以及其率领的人类抹杀军队实在太过强大，主要的军事组织和武装力量被各个击破——这就是“传说中的大破坏”。

在这场恐怖的“大破坏”中，人类文明虽然急速倒退，但人类却并没有灭亡，残存的人类栖身于废墟之中，依靠着过去文明的遗产而忍辱偷生。一种名为“怪物猎人”的职业应运而生，他们驾驶着古文明的遗物——战车，与因放射污染、药物污染而变异的生化怪物和诺亚的人类抹杀兵器们战斗，凭此来获取赏金。在荒废了的近未来世界，人类还在为了活着而拼尽全力。另外有一个真伪难辨的传闻不胫而走——在地球救济中心的诺亚，已被一位不知名的怪物猎人所破坏……

（下辑待续）



▲在大破坏后的世界，这样的废墟已经可以算作“城镇”。

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

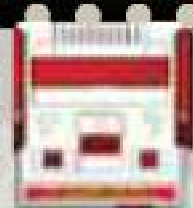
本辑主题 光头



▲“人挡杀人，神挡杀神”的战神奎托斯是最具颠覆性的光头主角。

中国有句俗话“聪明的脑袋不长毛”，在现实中这句话也常常应验，童话大王郑渊洁老师就是个大光头，你永远无法知道这颗光头脑袋又能想出什么样的故事来，还有我们最为熟悉的一休，让人感觉就没有他那颗光头解决不了的难题。正是为如此，光头往往给人以智慧、精明的感觉。光头的游戏角色在外貌方面虽然不及其他角色帅气，可能还显得有些许凶悍，但往往在头脑与身手方面相当出众。下面就来一同回顾一下光头角色在游戏中的身姿吧！

文 狮子心



三目童子

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

《三目童子》是手冢治虫大师的一部经典漫画，故事以不同的文化、民俗传说等为背景，讲述了一个又一个精彩的冒险故事。作为其改编游戏，本作的超高素质令人叫绝。可爱小光头主角——写乐保介的第三只眼拥有强大的能力，这也是他主要的武器。玩家还可以通过长按B键召唤“红色神鹰”，其不仅可以当做武器投掷，也是解开游戏中众多谜题的关键——玩家可以跳跃到神鹰上方，作为一个平台借此跳到更高处或是躲避一些机关，另外红色神鹰存在多段攻击判定，合理运用可以成为秒杀BOSS的利器。游戏中有大量的成长要素，主角的很多能力需要通过金币来升级或购买。击败敌人就会掉落金钱，如果对金钱继续攻击，能使金钱的价值上升，不过一枚金币最多只能被攻击10次，如果太贪心的话会直接把金币打至消失，到时可就欲哭无泪了。有趣的是游戏中有很多地方隐藏着掉落大量金币的母鸡，寻找各个关卡中的隐藏母鸡也是一大乐趣。游戏的整体难度并不算高，敌人都很可爱。这样一款承载了儿时记忆的作品，每次重温都能让人仿佛再次回到那个快乐的童年。

▶游戏中的『红色神鹰』是非常经典的设定，堪称动作与解谜的完美结合。



特别推荐



卡诺夫

游戏类型	ACT
游戏年份	1987年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本作是原Namco公司制作的一款经典作品，讲述的是上帝派遣他的仆人——卡诺夫去拯救被魔物占领的国度“阿库拉米”的故事。主角卡诺夫源于伊斯兰神话，这位神可谓其貌不扬，不仅顶着一个大光头，而且还是一个不折不扣的胖子，不过这胖子的能力却不容小视，惊人的弹跳和滞空能力的确是凡人望尘莫及的。游戏的解谜要素很多，卡诺夫需要合理利用得到的各种道具来通过关卡中的重重考验，道具的种类相当丰富，例如能够增加弹跳力的鞋子、可以反复使用的爬梯、能够令主角臃肿的身躯飞在空中的翅膀、可以秒杀诸多BOSS的回旋镖等等。本作的难度不低，卡诺夫那像熊一般强壮的身体最多也只能承受两次攻击而已。游戏最大的缺点在于那万年不变的背景音乐，刚好与略显“变态”的难度结合起来，绝对是对玩家承受能力的一次考验。



▶别看卡诺夫大叔体型超标，但依旧是“I Believe I can fly！”



龙珠 大冒险

游戏类型	ACT
游戏年份	2004年

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

本作改编自家喻户晓的经典漫画，其优秀的素质让人充分感受到这不是一款简单的FANS向作品。游戏的场景采用横向卷轴式，流程发展完全忠实于原作，并且在引入了RPG的成长要素的同时，还加入了FTG的连击系统，当玩家打出超高的连击数时绝对是成就感十足。BOSS战则采取一对一的格斗模式，为了融合悟空的那朵神奇的筋斗云，游戏还加入了不少空战关卡，总之是天上地下，战个痛快。本作包含了不少隐藏要素，当玩家通过最初的故事模式之后，会开启附加模式和对战模式，还能使用光头小林来进行故事模式，各种道具、人物卡片的收集更是时间杀手，丰富的内容堪称诚意十足。本作的背景音乐非常动感，再加上各种逼真的打击音效，让游戏本身就很出色的打击感表现得更加强烈，其综合素质无疑是《龙珠》改编游戏中的佼佼者。



◀别看小林的个子小，只要掌握了正确用法也是非常强力的。



格斗之王97

游戏类型	FTG
游戏年份	1997年

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

《KOF97》作为系列中最受国内玩家欢迎的一作，相比于之前的作品做出了很大的改进。本作中加入的Advance Mode和Extra Mode两种模式选择，令游戏的整体速度感提升。另外简化了必杀技的输入操作，甚至可以取消必杀技的收招硬直，各种华丽兼大威力的连续技就此产生，这也是《KOF97》大受欢迎的一大原因。陈国汉是从初代就开始登场的角色，这名有着光头脑袋、恐怖的体型、以硕大铁球为武器的角色，一直是以自己傲人的破坏力自居。他在历代作品之中一直属于强力角色的范畴，单纯的轻手攻击就是非常赖皮的牵制招数，铁球粉碎击则是攻守兼备的常用必杀技，出其不意的大破坏投更是其主要的进攻手段，超必杀技使用得当的话有着惊人的杀伤力。相比起一些角色的华丽表现，陈可汗显得较为朴实，不过巨大的外形和一颗光头提醒玩家这绝对是一名不容小觑的角色，否则就会让你知道什么叫做“大块头有大智慧”。



▲陈国汉的标志性招数，铁球大压杀……

栏目主持：纸膏

便携领域

在一本杂志上看到个笑话。说一个美女网友发帖，内容是“谁送我一台iPhone 4S，我愿意用自己最宝贵的东西交换”某男看到后大喜，高价买下iPhone 4S一台并连夜送去，美女接过手机并交给他一台iPhone 4：“给，这就是我最宝贵的东西。”……不知道你笑了没，反正我笑了，笑话过后，开始这辑的“便携领域”。

情报速递

Android版本过乱已失控



美国知名科技博客网站Business Insider最近发文称，谷歌创建已有13年时间之久，作为上市公司也已经有7年多时间，如今仍保持着科技产业领头羊的位置。但尽管如此，谷歌也面临着诸多市场压力和挑战，其中包括收入来源单一、搜索流量增速放缓以及用户查找信息方式转移等问题。之后该网站总结了谷歌面临的11大潜在市场挑战，其中一条与Android系统相关。那就是目前Android版本太多，非常混乱，已到了失控的局面。

Android手机平台的商业模式非常简单：谷歌向各手机厂商免费提供Android操作系统，各手机硬件厂商可对Android加以修订，并推出不同类型的Android手机。但如果手机厂商希望Android平台得到谷歌的官方认证，则必须在生产的Android手机当中捆绑谷歌搜索及其他产品。在不到三年时间里，Android就取得了智能手机市场的优势地位。但这些市场业绩，并没有给谷歌带来太多实际收入。事实上，谷歌最近证实，在谷歌所有移动搜索流量中，约2/3来自苹果iOS设备。不仅如此，更糟糕的是，各厂商都加强了对Android核心技术的修订力度，从而使Android更能满足各自终端产品的设计和性能需求，于是各种各样的Android系统存在于市场上，例如亚马逊Kindle Fire平板电脑就是很好的例子，它的深度定制几乎让人忘记了Android系统的存在。当然了，Facebook也正在开发自有品牌手机，该手机也将采用Android平台，届时肯定也会深度修订。再加上以中国为首的市场上存在的“山寨手机”和“山寨平板”，这些产品的Android系统更是花样繁多，并且让谷歌完全无法从中获利。不过，谷歌完成对摩托罗拉移动的收购后，正式拥有了自家手机硬件业务，也许情况会随之好转，不过具体会变成怎样，还要等到明年或者更长时间后才能见分晓。

中国联通表示 iPhone 4S新方案“极具冲击性”

继iPhone 4S通过WCDMA制式的入网许可证后，中国联通销售部总经理于英涛透露，联通方面已为iPhone 4S量身订做了套餐。他用“很有吸引力”、“极具冲击性”等语句描述称了新的资费方案，但并未对具体方案细节作进一步透露。



据早先报道，国内的联通版iPhone 4S型号与海外版存在差异，很有可能去除了Siri语音功能，且不支持中国电信的手机卡。业内人士估计，苹果官方和联通将于明年春节前同时开售iPhone 4S，裸机价格将为4999元。除此之外，也有电信版iPhone 4S将在稍后推出的传闻。

苹果宣布App Store/Mac App Store里程碑式成绩单



苹果官网日前发布了一则媒体消息，宣布App Store的iOS应用总数量已经超过50万个，总下载数超过180亿次，而且这个数字还在以每月超过10亿次的数量持续增长。与此同时，Mac用户在Mac App Store当中下载的应用总数也已经达到1亿次——一个里程碑式的数字。

在这篇媒体新闻稿当中，苹果全球营销副总裁Philip Schiller表示：“仅用了三年的时间，App Store就彻底改变了人们获取移动应用的方式。而现在，Mac App Store也在改变着传统的PC软件产业，在不到一年的时间内取得超过1亿下载量的成绩，目前Mac App Store是全球最大，增长速度最快的PC软件商店。”



►Mac App Store界面。

Androidify App更新 小绿人增添节日气氛

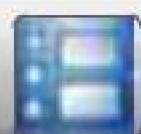


圣诞和新年即将到来，准备好如何庆祝这接二连三的节日了吗？不管你准备好了没有，至少Google已经为Android用户准备好了，他们打算让用户的Android虚拟小绿人看起来更有节日气氛。

通过最新的Androidify App更新后，用户的的小绿人将可拥有更为多样化的衣着选项，除了可以改变小绿人的高矮胖瘦和发型之外，目前更是多了圣诞帽、毛衣、麋鹿角等应景的虚拟装备，你甚至可以把“Happy 2012”的标语挂在身上，提前开始庆祝新的一年了。虽然小绿人的新年造型不一定能让每个人都满意，但毕竟是为了增添节日气氛，各位Android用户有兴趣的话，就赶紧到Android Market里下载该软件或更新一下，调配出专属自己的节日机器人吧。



Android 软件园

 暴风影音  

版本：1.0 Beta 6	厂商：暴风
容量：4.7MB	更新日期：2011年10月20日

“暴风影音”曾一度是PC平台上必备的万能播放器，几乎可以完美兼容市面上所有主流视频和音乐格式，虽说手机平台上的“暴风影音”开发步伐有些滞后，但也逐渐变得完善好用起来。第一次启动的时候播放器会自动扫描一遍手机内存里存放的所有多媒体文





件，会稍微多花费一些时间。界面主要分为视频和音乐两大板块，且每个多媒体文件都附有预览图信息，用户可以根据板块下方的播放列表和播放历史对文件进行管理。在实际播放方面该播放器做得不错，针对Xvid和Divx视频编码进行专门优化，在对几部普通大小的电影测试中表现得很流畅，对得起“万能播放器”的名号，新加入的手势功能允许用户通过划屏轻松调节音量大小和播放进度。虽说本应用在兼容性有着很大的优势，但让人遗憾的是该播放器在色彩、播放进度、画面比例等细节功能上还有待提高，希望未来的版本能更加完善。

经济酒店

版本：2.2	厂商：乐游技术
容量：1.37 MB	更新日期：2011年10月18日





到一个陌生城市出差和旅游最麻烦的事情非住宿和交通莫属，找不到路的时候至少有出租车可以选择，一坐上去说地点就行了，而选择一个环境舒适价格合理的住宿就相对麻烦了。本应用是一款专业的住宿预订应用，综合了国内大部分城市的经济型酒店共13000多家，进入应用后直接就是就是一个搜索界面，用户可以通过“入住城市”、“入店时间”、“离店时间”对你所需要的酒店进行筛选，并能以多种方式进行排序，点击进入可以查看到酒店星级、图片、房间预订情况等相关信息，而内嵌的LBS功能非常实用，除了能搜索附近的酒店外还能辅助用户知晓酒店周围的地铁、公交等交通信息。本应用另外一大亮点是可以直接填写订单发送到酒店的系统中（入住酒店的时候再进行支付），无需再另行拨打电话，非常适合时间宝贵的商旅人士，感兴趣的用户不妨尝试一下本应用。

凡客诚品

版本：2.2	厂商：乐游技术
容量：1.37 MB	更新日期：2011年10月18日





要说这两年发展得较快的电子商务网站，凡客诚品应该算是其中之一，从最初的衬衫到现在品种齐全的衣服鞋帽，其高性价比的商品已经逐渐在消费者中赢得了口碑。本应用在界面设计上倾向于简约时尚风格，每次上线时在主界面都能收到各种最新的促销和精品信息，而用户也可以根据自己的意向在“分类浏览”或“搜索”中查找自己想要的商品。客户端为用户提供了时间、销量、价格三种排序方式，如果觉得缩略图中的商品对胃口即可点进查看产品的颜色、尺码、风格等详细信息，不过由于手机的流量损耗问题，应用中的大图展示的比网页版少了很多，但也足够看清商品的大部分细节，如果决心买下某款商品，用户则可把它放入购物车中再通过手机网银进行支付。总的来说本款客户端功能设计比较全面，但是在购物体验上终究和在电脑上有一定差距，适合出门在外或身边没电脑的情况下购买商品。

俄勒冈之旅 美国开拓者

TheOregon Trail: American Settler

■Gameloft ■SLG ■免费 ■中文版



不知道有多少iOS用户玩过《俄勒冈之旅》，这款Gameloft几年前开发的原创游戏讲述了詹姆斯·巴勒特与自己的家人前往俄勒冈州的移民旅程。现在，经过千辛万苦，他们到达了俄勒冈州，将要定居在此的一家人即将迎来全新的生活。而接下来的故事，就要靠这款续作《俄勒冈之旅 美国开拓者》呈现了。

和前作的ACT类型不同，本作是一款模拟经营类的社交游戏，延续了“《俄勒冈之旅》系列”的纯粹美国风，粗犷却不失可爱的画面令人过目难忘，而且因为游戏类型的转变，更多的新角色加入到了游戏中，同时出现的还有大量美国西部开荒时代的建筑，这也算紧扣了本作的主题——建造属于自己的西部小镇。

作为社交经营游戏，基础规则当然不难，无非就是开发建筑、开垦农田、养殖牲畜这些，但随着游戏的发展，游戏内容也会多样化，玩家甚至要建造娱乐设施来吸引更多的开拓者入住到自己的小镇来。除了最根本的经营内容之外，游戏中还会随机出现一些动物，可以对它们进行狩猎并获得经验和食物。狩猎算是“《俄勒冈之旅》系列”的传统小游戏了，在前作中就已经出现过。

天有不测风云，在游戏中也是一样，各种各样的突发恶性事件会接踵而至，像是野牛来袭、飓风袭击、居民被蛇咬伤……如此种种，都将考验玩家的应变能力。



虽然游戏在名义上是一款免费游戏，但是游戏中的几乎所有行动都要消耗“能量点”。能量点被耗尽后，需要等待其自动回复，在等待的这段时间内是无法正常进行游戏的。

如果不想浪费时间等待的话，可以选择花现金购买能量点，所以才说本作是一款“名义上”的免费游戏。如果你实在不愿意花钱，也可以通过观看游戏中推荐的广告视频来免费获得游戏币，用以购买能量点。游戏币还可以用来建造特殊建筑。此外，当金钱、木材、食物等资源不足时，也可以直接使用游戏币支付。

FIFA 12

FIFA 12

■EA Sports ■SPG ■9.99 美元 ■中文版



《FIFA 12》前不久在iOS系统上推出，并且是双版本，一个iPhone和iPod touch用的普通版，一个iPad用的高清版。而最近，Android版也已经推出，几个版本的内容相差不多，本次栏目的最后，就以iPad高清版为例简要介绍一下吧。

游戏的引擎是专为iPad开发的，所以乍看上去和前作《FIFA 11》的iPad版区别不大，不过实际进入游戏后会发现，本作还是有很多进化之处的。首先在次世代版《FIFA》中被炒得很热、同时也没少挨批的“碰撞系统”在iPad版中也有所体现，球员进行身体对抗时会呈现出和真实比赛类似的碰撞效果；其次，游戏中的球队和球员数据也进行了全面的更新，几乎和现实中的情况如出一辙；最后，如果想和朋友一起游戏，那么也很简单，只要下载一个专用的操作软件，然后iPad就会显示游戏画面，玩家则可以用两台iPhone或者iPod touch当作游戏手柄进行对战……不过起来“简单”，实际上要想凑齐一整套联机装备也不是件容易的事儿，你不但需要一台iPad，还要最少两台iPhone或iPod touch，并且至少要是iPhone 3GS或者iPod touch三代以及以上的机型才行，我用iPod touch 二代测试的时候，连控制软件都没法下载……





相比家用机版，iPad版的游戏模式少了些，惟一值得一提的是“每日挑战”这个模式。EA每天会发布不同的内容供玩家挑战，iPad连接Wi-Fi后即可挑战，每天有三次挑战机会，连续7天挑战成功还可以获得成就。不过需要提醒的是，进入比赛前一定要看清楚“挑战任务”的内容，这个内容只会显示一次，如果没看清楚就点进去的话，很可能因为不知要挑战什么而丧失机会。试想，如果正好连续挑战了6天都成功通过任务，最后一天却因为没看清挑战内容而导致前6天的功尽弃，那将是何等的悲剧啊……好吧，我就不小心碰上了这事儿，都是血泪教训，希望大家引以为戒。

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

3DS平台的《怪物猎人3 G》应该是最近关注率最高的游戏之一了，虽说游戏不那么尽善尽美，但我这里存放的“猎人娘”们总算逮到机会重见天日了！



酷洛洛：初音又到处穿越了。

胧月：不要看到绿头发就说是初音，你怎么不说那是半夏？

半夏：姐的头发明显比她长，而且是深绿色。

阿鲁：还时不时会变黑……







酷洛洛：果然还是弓箭手好啊，大剑就是个苦命货。

阿鲁：还好这游戏没有仇恨系统，不然能防御的职业就真成MT（主坦克，网游中对肉盾职业的统称）了。

乌冬：其实大剑使阿鲁的大剑用得和弓一样猥琐我会说么？















白菜：这……为什么这两个人出现了。

阿鲁：我就知道追16部新番的毛老师会发现这次的亮点！

半夏：据说《我的朋友很少》里有个人叫“肉”？是哪个啊？

胧月：你猜？





掌门人

大家拿到这本书时，应该已经过了圣诞节了，说起圣诞节，国内其实大都是玩个热闹，不过今年的圣诞节由于赶上了周末，因此大家也不要浪费了这个可以休息的圣诞节哦。说到圣诞节就不能不提圣诞商战，今年的圣诞商战由于PSV和3DS全部到齐因此看点颇多，而在这激烈的圣诞商战中，又有哪些游戏或哪些事情让你很高兴很兴奋呢？不要抑制，把这份喜悦写在回函表上，通过“掌门人”这个栏目来和大家一起分享快乐吧！



主持 马修&胧月
插画 西瓜树

下载

暑假看了“蘑菇”的《空之境界》小说和两部剧场版，太赞了！要抓紧时间把《月姬》给补完，作为半个型月粉丝，本人正在下载《空境》的蓝光原版影像，200多G啥时候才能下完啊？白菜理解我的心情否？

广州 连章凯

阿鲁: 虽然我不是型月粉丝，但我能理解你，作为收集了4TB以上AKB资源的同道中人。

乌冬: 一大半都是我在帮你下载好不好……

白菜: 就因为上面两人老下资源，现在我新番都在ACFUN看了……

圣诞贺图

绘：洋葱



马修: 图的作者就是《掌机王SP》以前那位双马尾的洋葱，说起来以前在编辑部时洋葱同学就很喜欢画呢。这次画的是一张圣诞贺图，放在这里，祝大家圣诞快乐！

只言片语 时隔一年多，终于又中奖了。（马鞍山 Rocketboy）

掌门话题 小编们的机器都坏过吗？

（由汕头的热心读者周炽杰提供）



阿鲁 对于从小就接触游戏机、家里曾开过店的本人来说，坏过的机器自然不在少数。不过要说最近坏掉的，是我那台PSP-1000型的滑杆，相信这也是不少PSP玩家经常会发现的问题，就是推动滑杆时角色不往指定方向前进，甚至在不碰滑杆时角色自动朝着某一个方向前进。由于PSP平台不少游戏都必须用到滑杆，因此这个问题会直接影响游戏时的操作和心情。



酷洛洛 其实机器坏了还好，因为可以下决心去修，最悲惨的是坏一半，这情况几乎出现在我所有的主机上，而且都是变压器：人生第一台“小霸王”是从亲戚家拿来的，刚打开就发现变压器接触不良，一般要玩就得花上十几分钟给那变压器“微调”，而且很可能会玩到一半就自动关机。同类情况在GB、GBA、DC、PS2以及PSP的服役期间均有出现。



苍穹 主机倒是没怎么坏过，手柄栽在我手上的却有茫茫多。FC、MD时代打坏的手柄都留起来，然后4、5个坏的能拆分拼装出一个好的。后来进入用PS玩《WE》的时代，手艺没那么精湛，玩坏了只好重新买手柄，原装、组装打坏无数。前几天才托马修帮我带去修了PSP的滑杆，看来是我下手太重?



马修 小时候家里的山寨FC的手柄坏了N次就一句带过吧，去年PS3落灰了差不多一年后重新玩时发现手柄的R2键竟然很松动，轻轻一碰就有反应，不过可以将就用。而掌机，旧版GBA的按键胶皮和电池盖那是经常换；而去年买的二手PSP-2000，买来没多久后滑杆就漂移了（症状详见鲁叔部分介绍），换个原装滑杆，到今年《356SP》发售后竟然又漂移了，不过正好填坑完全不对应滑杆的《电车GO》倒也一直无视，直到不久前去华强北才顺便又给修了，不过这次换的是组装，反正原装组装都不知道什么时候再次漂移了……



乌冬 自己用过的掌机都比较坚挺，GB因为考试不好被老爸砸了都完好无损，GBC、GBA一直用到退役都没坏过，NDSL还在服役中同样没坏过，惟一拿去过修理店的只有PSP，因为《MHP》玩太狠了，导致按键的胶片磨损严重，所以就去换了个，应该还达不到“坏”的范畴。



白菜 当然坏过啊。作为一个喜欢用手柄玩FTG的玩家来说，坏得最多的就是方向键。我已经数不清楚给方向键换过多少次胶垫了，其中当然包括PSP的。另外PSP的Wi-Fi开关以前也经常出问题，误打误撞弄成无法关闭后，现在反倒轻松了许多——反正就算联机断线那也不是我的错（笑）。



纸鸢 上初中的时候，我那台黑色GBA SP的L键失灵了。因为家附近没有游戏店，自己动手能力又不行，所以一直没修，转而选择了比较极端的做法，每次L键不好使的时候就“摔”两下（此灵感来源于老电视图像出问题时，父亲和爷爷拍击电视的经验），没想到这招还有点儿用。起初是在床上摔就行，后来需要在桌子上摔才管用，再往后情况严重到要往地上摔好几下才行，终于有一次，力度没有掌握好，摔完拿起来的时候L键是否恢复我已无从知晓，因为屏幕碎掉了。



我的PSP屏幕碎过一次，不知道是放裤兜里坐碎的还是睡觉时压碎的，反正突然发现屏幕惨不忍睹，当年还专门拍照留念，后来换一块屏，用到至今再没怎么坏过。





胧月 PS2换过三次光头，应该是看DVD以及借给同学踢足球消耗的。掌机只坏过一次，就是玩《灵魂能力 破碎的宿命》时练的一个压键角色，需要全程按住L和R键，导致十字键的垫片跑位，所以劝诫PSP-1000的玩家都不要长时间按住L、R不放。



半夏 有一次在公车上用PSP听歌，结果睡着了，醒来之后脚边有一堆PSP残骸……外壳居然摔裂了，后来和修机器的JS探讨之后得出的结论是北方天气太冷了，塑料壳容易摔裂，不知道是不是那JS忽悠我，我至今怀疑着。

情何以堪

前几天隔壁院子的5个四年级的小童鞋一起去电玩店买了5个3DS，然后到我们院子里“玩”。让我们最先进的掌机也只是NDSL的怪蜀黍情何以堪。

桂林 银翼





酷洛洛：住在你附近的孩子们太凶残了！





阿鲁：你可以买5个3DS跟他们比！



马修：现在的孩子竟然都这么有钱，让我都不敢回忆童年了，人怕比啊。

只言片语 一不小心多买了一本……（海口 刘海霞）

四格漫画·喊人









工作

真羡慕小编的工作。想当年自己的梦想就是当上游戏杂志的编辑，如今却成了一个文员，天天对着一堆报告与文件。要不是当初家人反对，我可能就是你们的一员了。残念……

广州 流水

**苍穹：**顶着家人的反对坚持下来的人表示理解。

**马修：**每个工作都有每个工作的不容易，不必惋惜。

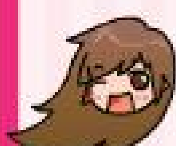
考第一（二则）

最近RP超好，月考前一周每天熬到5点打《零轨》，结果月考全班第一，而且第一次寄调查表就中奖了。希望以后的RP别在现在透支掉了……

乌鲁木齐 鱼梓酱

考试前一天晚修，我用小P看小说，被语文老师抓到了，狠训了一节课。结果这次考试，我语文考了全班第一，老师无语了。

东莞 Magic

**胧月：**虽然考第一是好事，但是跟玩PSP没有必然关系，别走火入魔。

**纸鸢：**我好像也有过类似的经历。

**白菜：**没什么好无语的，通常我们都说“能力是一回事，态度是另一回事”。

**半夏：**仰望楼上的好孩子们。

**马修：**本人惟一一次玩得天昏地暗又考出好成绩那次，是因为提前弄到了期中考试的试卷……

**阿鲁：**马修明显是在借机炫耀手段。

“Anisong-魂”水木一郎 广州圣诞演唱会 幸运者名单

张帅	天津市	唐承雨	桂林
邓岷熙	广州	陆泳	广西
向楚贤	深圳	常青	太原
付健豪	安徽	车扬帆	玉林
杨庚诚	福建	何建成	佛山
顾春军	上海	黄波	四川
丘向明	广州	孙亮	东莞
冯毅锋	佛山	汤剑亮	广州
罗超凡	南昌	海波	广州

温馨提示

各位幸运读者请保证电话保持接通状态，收到后请于活动当天17：00～18：30到蓓蕾剧园门口凭信息领票。

生写真

初入了AKB这坑的时候，一个好机友就嘲笑我买生写真买周边的行为很傻，我没有说什么，只是默默将《AKB 1/48》和演唱会视频拷入了他的PSP，最终在我的《AKB1/48 星恋关岛》初回限定版到货的时候控走了一张亚美菜的生写真，并开开心心订了两本《友摄》坐等抽虎牙生写去了……

海安 应帅杰

**阿鲁：**生写真的力量果然大，好吧，我忍痛用南哥的生写来诱惑白菜老师跳坑好了……

**苍穹：**我猜白菜老师会果断把生写真卖掉，然后去充《DNF》。

**白菜：**我会果断把生写真卖掉，然后用这笔钱请大家下馆子。求南哥生写。

**酷洛洛：**同求南哥生写。

只言片语 在网上买东西其实不省心啊！想买个iPhone真难！（苏州 小歪）

“黄金眼”之掌门人特别篇

土豪鲁叔腐败聚餐

■原名：阿鲁生日餐■载体：胃袋■厂商：京都和食屋■类型：日式料理
■日期：2011年12月18日■游戏人数：8人■对应周边：100元发票×12

腐败度	★★★★★
阿鲁好感度	★★★★★
大众满意度	★★★★☆

《掌机王SP》部门一直以来有生日请客聚餐的歪风邪气。阿鲁在生日当天为了弥补去年的失态在众人心中留下的吝啬印象，慷慨解囊让大家一饱口福。

总分 **28** 黄金珍藏





白菜 前作由于选择时机不当（截稿当日），地点寒酸（编辑部楼下川菜馆），价格便宜（6人只有200多），而且还有小编忙于工作无法到场，因此阿鲁在一年内饱受众人的揶揄。今年的续作包含了一雪前耻的愿望，地点选择了大家强烈推荐的京都和食屋，在包间中日式料理吃到饱。素喜烧是不得不提的，用料讲究，菜品非常入味，获得大家的交口称赞。三文鱼刺身搭配不会太过刺鼻的芥末与日式酱油，不仅引出了材料原本的鲜味，也最大程度照顾了某些吃不惯芥末的小编。咖喱牛肉饭的味道堪称一绝，浓郁的香味非常刺激食欲。当然最为重要的是阿鲁饭后买单的豪爽表情，让我们真切地感受到了弥补错误的诚意。但是12张发票没有一张中奖，作为结局稍嫌有些不足，故扣去1分。 9

乌冬 终于再次吃到了久违的寿喜烧，自从涨价后就不舍得吃了，这次能吃得爽，实在是得感谢阿鲁，另外2斤三文鱼刺身也很给力，期待续作再接再厉。 10

胧月 素质相比前作“廉价川菜馆”有了长足进步，席间有大量向“《传说》系列”致敬的料理，看得出制作人下足了血本。没有给满分是为明年的那顿腾出加分空间，希望阿鲁不要辜负大家的期待。 9

170、171调查之说一件你引以为豪的事，并指定任一小编表扬。

19日下午终于把汽车路考拿下了！下周就可以拿本了！指定：阿鲁。

北京 田一龙

阿鲁： 虽然本人对车枪球不是很懂，不过据本人那些考过驾照的朋友说，路考还是比较严的，能过还真是不错，祝贺你了。

三天补完了203集《家庭教师》，一周《MHP3》时间破百——请白菜表扬。

合肥 还那时

白菜： 《家庭教师》203集，203/3≈67.7，就是说这位读者每天至少要看67集以上。假设每一集都跳过OP与ED，实际片长约20分钟，一个小时可以看3集。67.7/3=22.6，也就是说为了完成该壮举，这位读者每天都要看差不多22小时以上的动画！请受我一拜。

军训的时候被别班一个中性妹纸认成女生（人生中第6次）！我考虑性别一栏是不是该写“秀吉”……鲁叔，来表扬我吧。

泉州 幕后人

阿鲁： “秀吉”是个好性别，至少本人看过《笨蛋测试召唤兽》后对秀吉的印象是最深的，当然动画版的声优为其加了不少分数（声优是为小镜配音的加藤英美里）。在如今这个男人娘化女人兽化的年代，能被别人搞错性别是一件值得骄傲的事，为了人生中的第7次，加油吧少年。

《MHP3》中，又一次靠着纯粹的岚龙套装在不嗑药的情况下花了15分钟将煌黑龙虐死，想让半夏评价一下。

广西 车扬帆

半夏： 好厉害！下次和我组队吧，我保证2猫之后就在营地呆着不给你添麻烦。

不续命直接通关MD上的《魂斗罗》！表扬我的话，就先拿新小编纸鸢开刀吧！

上海 小霸王

纸鸢： MD上的《魂斗罗》我玩过，虽然有些年头了，然则小霸王同学还是让我这个伪·ACT爱好者羡慕嫉妒了一番，因为这个游戏我根本就没能通关啊，特此表扬。

记得有次联机《马车》，对手不是很差的那种，我听到滨崎步的《You》的加快舞曲版，就感觉很有状态，一举拿下连续18次第一，表扬么，阿鲁同志吧。

常州 卷卷

阿鲁： 好的音乐能激发人的斗志，不过连续拿下18次第一可以看出你的技术已经到了足以藐视对手的境界了，那么就尽情蹂躏对手吧，让他在蹂躏中成长，在成长中绝望，在绝望中重生。

《掌机王SP》全套集全，哈哈，指定乌冬表扬。

宁海 Celice

乌冬： 恭喜你达成了《掌机王SP》全套收集成就，请向全周边收集成就努力。（笑）

前不久玩《AKB 1/48 星恋关岛》时，终于到了前田敦子告白的时候，但是蓄谋已久的我果断按下了拒绝。对于这一英勇无畏之举，请鲁叔予以表扬。

淮南 浩浩

阿鲁： 虽然不知道你在蓄谋什么，但如果是我的话我也会果断按下拒绝，因为本人是虎牙推啊！为了自己的首推，就得忍受其他人的诱惑，你按下的是拒绝，但体现的是你坚贞不移的爱！作为一个正直的人、诚实的人、不因其他人的诱惑而转移的专一的人，自然要予以表扬，今后你就可以挺起胸膛、毫无顾忌地蔑视那些DD党了。

《MHP3》中，11分钟弓手无伤过银火——阿鲁。

玉林 冰兰

阿鲁： 想当年《MHP2》的时候咱也曾是弓箭手，多次将小翠射死在水中而泪流满面的事迹如今还记忆犹新。能将《MHP3》中的银火无伤搞定，可以想象你那风骚的跑位和“哔-”的攻击，比我厉害多了，佩服佩服。

我成功把方圆3×3座位内的所有都感化成掌机游戏的支持者并有一半人要买PSV或3DS，希望半夏姐送表扬。

天津 JR

半夏： 这位同学口才了得，我要是能把我附近3×3座位的哪怕一个人感化成乙女游戏饭就好了！

只言片语 作为《科学超电磁炮》的粉丝，这个游戏我必玩啊。（温州 A梦）

玩家画廊

深圳 飞梭帝



马修：又是人类进步的源泉马赛克么？

马修：“半夏的表扬卡”，说起来这两辑“掌门人”还真的都有半夏的表扬呢。



北京 郝俊



广州 房丽莹

马修：好童趣的小茶杯啊。

郑州 粽子

马修：粽子同学说这不是自画像，我信，因为粽子是男同学。



廉江 赖名志



马修：下眼线好重……差点漏看了眼睛的主体。

你一言 我一语

想知道纸鸢桑的星座，赌五毛，金牛、摩羯、处女中的一个。

杭州 砍首党党员

纸鸢：没想到啊，竟然被看穿了……好吧，五毛钱怎么给你？

女朋友刚买48小时的紫色HTC G19在食堂吃饭时被偷，而她又处在考研状态，为了不影响她的心情，我花了近3000大洋又送了她个一模一样的手机。一个PSV加一个游戏就这么没了。

徐州 小海

马修：虽然和本人的经历在细节上有一定出入，但在买HTC手机送人而将PSV购买计划延后这点，我们还是一样的。

PSV会在国内发售吗？到香港上哪买PSV？

丹东 Snake

马修：目前来看基本没可能。而香港买PSV么，各店有售，市中心名气大的店不容易排到，比较偏的晚点去也有可能拿到。

PSP的R键坏了，但又不想修，于是在玩《最终幻想 零式》的时候被卡住了，那个可恨的教学模式竟然要我进行“吸收梵托玛”的操作，我真是被难住了。

汕头 周炽杰

马修：拿去修吧，少年。否则就像我这样，虽然PSP的滑杆漂移了半年才修，但我玩的《电车GO》完全无视滑杆的。

从初二到高二发现自己已经看了四年的小说了，感觉时间过得超快，岁月不饶人啊。

常州 神之叹息

马修：没到20就有这感慨，那30岁后会不会叹息“几十年如一日”啊。

我一哥们的PSP爆了！

清镇 ツク

马修：听起来比较惊骇，电池爆了？主机爆了？还是通关的某种说法？忽然想起来小时候一些开街机厅的老板怕“爆机”真的会把机器弄爆炸，还专门贴张条“禁止爆机”。

有没有和我一样专玩汉化游戏的人啊？

开平 钊哥

马修：肯定有的，不过也分类型的……嗯，对语言要求不高的其实你也不必等汉化版，是吧。

有一次我们一群人提到恐龙，讨论最大的龙是哪种，我忍不住幽幽地说了句“雷狼龙”，气氛瞬间冷了下来……

邯郸 Athens

马修：哆哆嗦嗦地补充下：下次可以让他们见识老山龙或浮岳龙……

最近附近《掌机王SP》卖得少，请小编开淘宝店。

甘肃 小望

马修：登陆www.ucg.cn，点“在线购书”就可以网购《掌机王SP》啦。书到得很及时，只不过不是小编开的淘宝店，呵呵。

我也想成为小编啊，请问下投稿的时候主要是投关于哪部分的呢？

广州 ゼロ

马修：这个看你侧重于哪方面了，没投过稿的话可以先从“自由谈”练笔，也可以发邮件到pgking@263.net和小编沟通一些攻略、特快的投稿。

《闪乱神乐》进度70+%，《超马3D大陆》入手后，《闪乱神乐》要搁置一段时间了……

沈阳 赛伯拉斯

马修：尽早把《闪乱神乐》的坑填上吧，否则，马修我就是反面教材……

我朋友比我先买到3DS，恨呀！

宁海 小孩

马修：蹭他机器玩，没说的！

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 期待《真·三国无双NEXT》，我是一个《无双》饭，三国、战国的基本都玩。（玉容 车扬帆）


哈尔滨 BLOOD


苏州 杜瑞阳


上海 CLHpm2

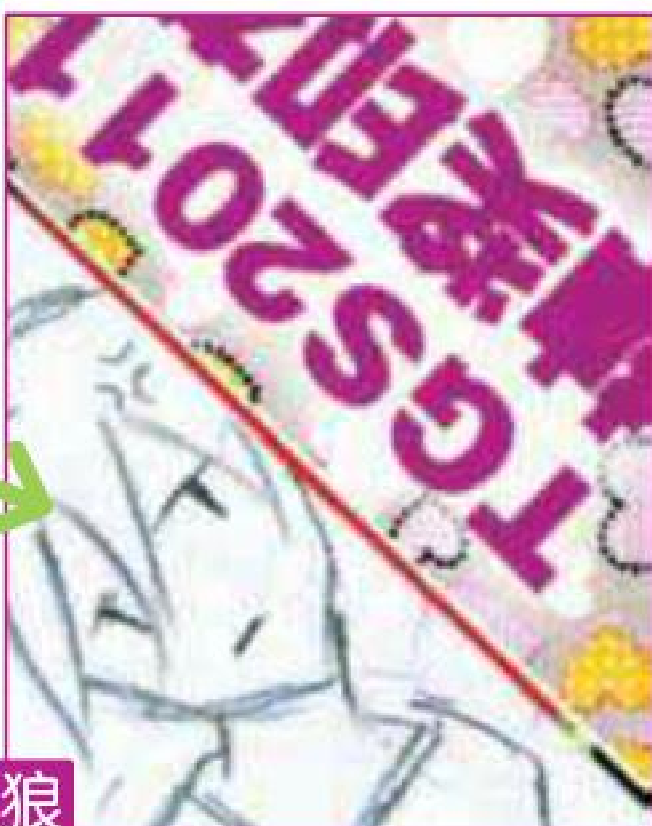

马修：艾鲁猫虽然是"《MHP》系列"特有，但这种组合似乎也不是没可能哦……


马修：很漂亮的《传说》15周年图，大家一起期待新世代掌机版《传说》的表现吧。

马修：一个很帅的阿兵哥，就是帅字把脸遮住了……

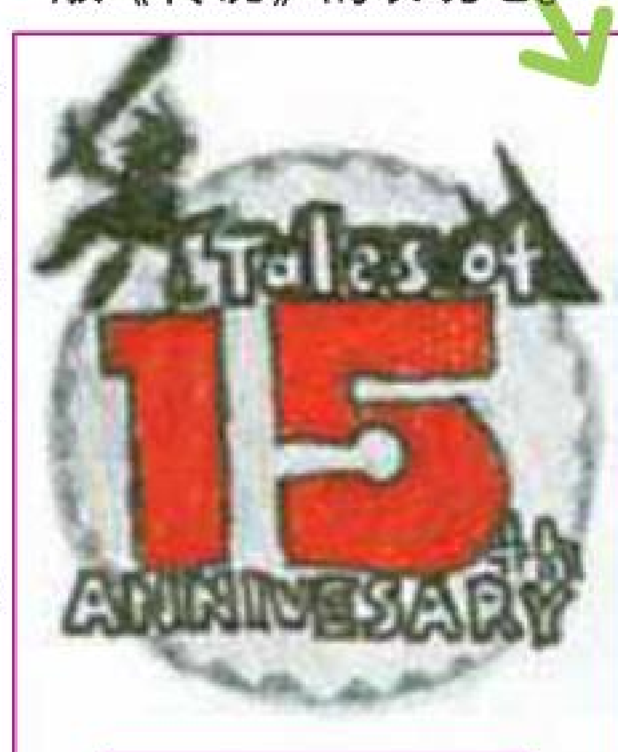
马修：鲁叔告诉我说，这个实际是个男的……

马修：超有创意的一张图，可怜的孤狼同学被抽奖印花给挤得好委屈啊。


贵阳 孤狼

马修：克劳德，说起来随着掌机平台新世代的完全到来，《FFⅦ》移植的希望貌似更渺茫了？


天津 最初の声


北京 惑星の雨

亲戚

曾经听同学说，在广播里有件很神奇的事。说两个同班学生是亲戚，一个是另一个的小姨。一次那个辈分小的考试没及格要家长签名，于是就对另一位说："小姨，在上面签个名。"我听完就叫苦。真给力！我也想有个小姨，最好是同班的！

上海 Michael


酷洛洛：这个怎么好像听过……


胧月：这事我干过，我是叔。


白菜：辈分这东西实在是太复杂了……

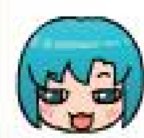

马修：为啥我会想到《神雕侠侣》呢？

抛机

我同学和我联《WE》和《GVG》，狂输，于是他就激动地摔机子了！结果可想而知，连电池都在空中画出一道抛物线飞出去了。

上海 小黑


纸鸢：根据你的描述，这应该是扔机而不是摔机了，不过联机的时候确实很容易激动。


马修：鉴于冲动摔机的案例太多，本人把珍藏的很欣赏的某人的一句话送给大家吧：一个人的涵养，不在心平气和时，而是心浮气燥时；一个人的理性，不在风平浪静时，而是众声喧哗时。


白菜：生气了伤的是自己，机器摔坏了受损失的还是自己，大家玩游戏时都注意克制下冲动吧，一怒之下的后果可能会很严重的。

只言片语 研究RIP游戏时，正好某辑《掌机王SP》有教程，实用啊。（大连 Serowee）

FAQ电台

原价7000日元（折合人民币约570元）的《MH3G》扩张滑杆套装当天被国内JS炒到近800元，不过UCG的洛克同志还是第一时间入手了，实在令人佩服。话说扩张滑杆这东西，我估计很快也会像Wii的Motion Plus一样被国内厂商山寨的。好了，下面来看看本辑的问题。

栏目主持：LIKY

请问下在《MHP3》中头部防具“龙王的独眼”和“黑暗之眼”都需要什么关键素材？在哪个DLC任务里能够获得？

上海 蛤蟆闲人



龙王的独眼所需要的素材是煌黑龙的逆鳞×3、霸龙的上鳞×3、崩龙的腹鳞×3，打相关集会上位任务可以获得。黑暗之眼需要素材黑水晶票×3、恐暴龙的黑鳞×3、优质的黑卷角×1、勇气之证G×1。黑水晶票需要完成7月1日配信的8星上位任务“水没林に集いしものたち”。勇气之证G的话下载任务“猛龙缭乱”、“狩人の矜持”、“水没林のフロントライン”、“集え！砂原の最终决战”等任务都可以得到。

如何快速解决死机的问题？

深圳 巫晓峰



你的问题太宽泛了，不同的掌机死机的原因都会不同，不过归结起来，NDS的话大多数是烧录卡的问题，PSP主要是记忆棒以及自制系统问题，所以NDS要注意的就是更新内核，PSP要注意记忆棒是否损坏、插件是否冲突、ISO是否用的中文名等。

PSP上有什么软件可以看PDF文件吗？或者能看Word文档、PPT文档的？

广西 黄翔强



PSP上看PDF的软件有一款是很多人在用的，那就是Bookr，目前更新到0.7.1，除了能看PDF，该软件还支持TXT、PDB、PRC以及基本的html文件。至于看Word或PPT的软件暂时没有，实在要看的话只能将Word或PPT转成其他PSP支持的格式，比如转成JPG或者html，甚至转成PDF用Bookr看。这里简单说说将Word转成html看的方法：先在电脑上打开Word文档然后另存为网页，选保存类型为网页，名字用个简单的比如“1”，然后保存，电脑上会出来一个“1”的htm文件和一个“1.files”的文件夹，然后在PSP里新建一个名字好找的文件夹如“a”，把htm文件和“1.files”文件夹都拷进去。然后在PSP上打开浏览器，输入地址“file:/a/11.htm”就可以了。



PSP老是不自主地自动关机，怎么回事啊？

四川 于忠豪



先检查是某个特定游戏会这样还是所有游戏都这样，如果是特定游戏这样那就是ISO

只言片语 在《漆黑的黎明》中总感觉没结束，期待《黄金太阳4》。（马鞍山 kiwi）

问题，如果是所有游戏都这样，那有可能是自制系统或者插件冲突问题，更新一下系统或者少开一些插件，另外还有一个原因可能是电池问题，也许电池老化要报废了。

PSV可能带PS2模拟功能吗？

南京 罗峰

目前暂无此功能，期待索尼以后推出吧。

为什么我玩《猫村》不出歌姬猫？我其他75只都有了。

温州 苏张欣

歌姬猫的加入方法为：集会所内的内部装扮更换6件后她就会出现，跟她对话，然后连续答对4道问题后她就会加入，问题答案依次是："魂…じゃない？"－"いつまでも、いつまでも"－"形のない大事なもの"－"大切にしたい"。

3DS用哪种烧录卡比较好啊？

海南 刘海霞

现在明确来说并没有一张真正意义上的3DS烧录卡，说它们是兼容3DS主机的NDS烧录卡可能会更贴切，就更新速度与兼容性来说，DSTWO可能是目前最完善的一款烧录卡了，不过价钱也不便宜（约200元）。如果要玩3DS游戏的话，还是建议各位支持正版吧。

《深爱+》热海旅游剧情触发时间都定下来了，可是一周没上，却发现剧情没有了，日历上显示之前每天做的事也全都是空白，这是怎么回事？

台州 林愉策

热海旅游剧情和现实时间绑定的，也就是说你必须在现实时间的当天开机游戏才能体验到热海旅游。不过游戏是根据NDS的系统时间来进行判定的，因此你可以通过调整系统时间来重新体验这段剧情，当然前提是你之前有备份触发这段剧情之前的记录。

PSV游戏有没有可能在PSP上运行？

重庆 LaRs

这肯定是不行的

请问下，NDSL的上屏变蓝色了，就是一开机画面变蓝了，开合NDSL时会恢复白色，但动一下很容易又变蓝了，该如何解决？谢谢。

湛江 秋仔

上屏变蓝的问题有很多原因，如排线插口接触不良、中轴压到排线甚至主板等各种原因。以你的描述来看，中轴压排线的可能性比较大，对自己动手能力有信心的话，可以把机器拆开，给排线稍稍挪个宽松的位置（最好用胶带固定下）。还是不行的话，就把上屏排线拔下来擦擦接触部位——注意有排线锁，不要硬掰下来哦。如果依旧屏幕发蓝，那就去游戏店换根上屏排线试试吧，大约20元左右。

《最终幻想 零式》里面什么魔法比较好用啊？魔法太多都不知道强化哪种好，小编们推荐一下吧。

昆明 高夫

虽然每个玩家的习惯不太一样，但是以我的经验来说，"BOM2"系的魔法是不可或缺的。虽然要花时间咏唱，但如果配合角色特技中的"キャンセル魔法"，就能够在特定的时机无需咏唱直接出魔法。大范围、持续伤害的"BOM2"系魔法可以说是后期刷塔的必备配置。其次就是"RF"系或是"SHG"系，特别是"RF"系强化到顶会成为射程极远、威力不错、消耗极低的高性价比对单体魔法，在塔以外的地方都有不俗的表现。"MIS"系和"ROK"系泛用性比较低，没有精力的话暂且不用考虑。特殊魔法中"トルネド"虽然需要咏唱，但对于空中单位或是移动缓慢的目标有着显著的杀伤力，与魔力消耗成正比。

请问那个能在玩游戏时听自己音乐的插件安装步骤是什么？能否详细说一下。

上海 申成林

你说的是Music prx这个插件吧，安装方法与其他插件的安装基本一样，首先将文件music.prx、music_conf.txt拷到PSP的seplugins文件夹内，然后编辑vsh.txt、game.txt文件，在最下面手动添加"ms0:/seplugins/music.prx"（不带引号），最后进入PSP的恢复模式，激活插件即可。软件的使用需要说明一下，快捷键操作如右表所示：

L + Select	开始/暂停播放
R + Select	转换播放模式(乱序/顺序)
滑杆左 + Select	前一首(顺序模式有效)
滑杆右 + Select	下一首
滑杆上 + Select	音量大
滑杆下 + Select	音量小
△ + Select	改变CPU速度向前
× + Select	改变CPU速度向后
□ + Select	显示当前播放状态
○ + Select	显示MP3文件列表
Select + Select	在游戏中静音
Start + Select	循环播放一首歌

注意，你也可以通过修改插件的配置文件"music_conf.txt"来修改快捷键操作以及默认的MP3音乐存放路径。

小编寄语

苍穹

◎写《重装机兵2》前重看了去年写的3代攻略，感觉文章很多地方处理得不够理想，也发现了不少疏漏。因此这次2代重制版的攻略在形式上做了一些变化和调整，也希望读者们继续给文章提出批评和意见。毕竟无论做何事，都是在不断地反思和吸取经验教训中进步的。

◎写自己喜欢的游戏攻略，是一个既开心又痛苦的过程。当发现游戏内容非常丰富、极为耐玩，在高兴的同时也要做好各种准备，因为通宵达旦、拼命码字是免不了的。累并快乐着——相信本辑做《MH3G》攻略的乌冬哥也有同样的感受。

白菜

□很少看日剧的我，最近心血来潮看完了《乱马1/2》。有多少人是冲着新垣结衣去的？我很羡慕这些人的动机，至少不会因为各种毁童年以及乱马蹩脚的演技而泪流满面。

□《诈欺游戏》漫画连载再开！值得庆贺，因为又可以看到秋山和横谷进行智力较量了……张本？那是谁？存在感弱爆了。

□鲁叔豪爽地请大家搓了一顿4位数的生日大餐。饭后大家检讨了一下胡乱花钱的歪风邪气，并一致决定以后取消生日请大餐的传统习俗。鲁叔当时脸上闪过落寞的表情。

纸鸢

●西班牙国家德比当天正好是《PSP专辑Vol.15》的截稿日，于是本人就放弃了收看这天凌晨直播的计划。早上起床后既不敢看手机也不敢开QQ，就怕被剧透得知最终比分。万幸的是，在小心翼翼的防备下，顺利地找到了一个足球视频网站，准备下载比赛录像下班后好好观看一番……就在此时，工作用的即时聊天工具中突然蹦出一条消息，点开一看——“世纪大战巴萨3-1逆转皇马，From：苍穹”。

●比被剧透更郁闷的当然是皇马又输给了巴萨，故作对以表怨念：敬岗爱业遂误国家德比，严防死守竟遭穹妹剧透。

●后来看完了整场比赛的录像，令我欣慰的是，比起今年前几场“国家德比”，本场比赛皇马的失败其实有运气不佳的因素在里面，不过输了就是输了，没什么好说的。看来在即将到来的2012年里，“如何战胜巴萨”仍然是考验包括皇马在内的众多欧洲豪门的一大课题。

胧月

★读完小栗虫太郎的《完全犯罪》短篇集，自以为已经熟悉了该作家的套路，于是再次把搁置一年多的《黑死馆杀人事件》提上日程。作者本人自序谦称：“自《黑死馆杀人事件》发表后，我以往写的短篇全都变成了路边杂草。”杂草固然还不至于，不过这些短篇加起来也确实未及《黑死》的一半功力。

★忙完了《PSP专辑Vol.15》才有空把《追逐繁星的孩子》看掉，这部向宫崎骏各种致敬的片子虽然饱受非议，个人倒还算喜欢。究其原因，大概其一是“新海诚”这个名字；其二是里面涉及到的神话元素；其三就像玩《未知海域3》，再不济还有风景看嘛。希望诚哥的下一部作品还是回归学园派小清新风格，走好自己的路。

半夏

★师父预测每周小编寄语都有人放照片，不能辜负了他的预测，献上一张食物图，图为鲁叔请客吃饭时点的美食之一，这一餐生日饭吃掉鲁叔四位数，编辑部大快人心，谢啦鲁叔。

★进入回家倒计时，我的香园炸鸡、钙奶汤圆、浦口道韩料等等我，我马上就回来啦！

★由于天天被《Fatelzero》刷屏，终于去看了，结果彻底爱上金闪闪以及韦伯和征服王组合，群像剧我果然没抵抗力，不过现在我每天都处在会被酷洛洛以及师父这些《Fate》饭剧透的危险中，忽然想借一套小说来看了，默默望着还没看完的《DRRR》……

咕噜（美编）

◆阳光，是免费的；空气，是免费的；爱情，是免费的；亲情，是免费的；友情，是免费的；梦想，是免费的；信念，是免费的。那么多美好的东西都是免费的，造物主早已把最珍贵的一切，免费地给予了我们每一个人。请珍惜一切。

◆祝大家圣诞节健康平安！幸福快乐！

马修

◆在某人的威逼利诱下，看了去年TVB热播的《巾帼枭雄2 义海豪情》，本来抱着陪看的态度去看下，结果一开始就被吸引了。嗯，很久没看这么紧凑、代入感又如此强烈的电视剧了。

◆《电车GO》的坑填上后发现又有无数新坑，任天堂新近补偿的10款GBA游戏中竟然有8款也是本人曾经的坑。好吧，这也算是个缘分，填！还有PS3的四款《无双》、NDS的新坑《重装机兵2》，填……旧坑没填完新坑又出，作为游戏玩家，我要活到老填到老！

◆在深圳过了三个春节，今年终于要回家了，不过父母已经搬去姐姐那了。有句话说：父母在哪，哪里就是故乡。现在看也不尽然，果然生我养我的地方才是故乡。

◆春节回家的成本真高，别的不说，光西张机票，一台PSV+一台3DS的钱就进去了。和生活成本比起来，游戏的开销其实真不算大。

LIKY

◆《MH3G》虽然一些细节不太让人满意，但整体而言内容还算丰富，玩起来依然让人沉迷，不过游戏不支持网上联机，3DS又不支持盟区、KAI之类的联机平台，对于广大玩家来说联机难度无疑加大了。PSP现在可以借助PS3来网上联机，老任真应该搞一个类似的东西，不过让3DS通过Wii联机好像不太现实，其实作为新时代的掌机，3DS内置一个联机平台应该不是太难，不知道老任以后会不会鼓捣出这个东西（纯属猜想）。

◆又到年底，周围不少同事又在为回家火车票、飞机票发愁，我不禁庆幸自己已经摆脱这样的岁月了，在这边过年也没什么不好嘛。

阿鲁

■本人生日，请大家吃了生日饭。仔细算一下，这是本人来编辑部后的第三次生日了，不知不觉在《掌机王SP》都待了快3年的时间了，细细想来还真是感慨良多。不过……一顿饭吃掉哥四位数，你们还真是不客气哈！（众吃货吹着口哨斜视45度四散开去。）

■最近截稿的书比较多，因此本人经常都处于加班状态。即便如此，依旧有值得期待的东西，因为上个月订的AKB48第24单和《FFXⅢ-2》的限定主机就要到货啦。等这辑截完稿就可以一边听着AKB48的歌一边玩着《FFXⅢ-2》，再搞一套优叔为游戏设计的衣服，赢了。

sienna（美编）

◆又是一年圣诞时，时间怎么过得那么快呀，我都还没有反应过来就又到圣诞节了。

◆最近买了一个电压力锅，话说这锅还真人性化，可以预约时间，以后上班的时候设置好，下班回家就有汤喝了，看来我还真会偷懒。

酷洛洛

◆《七龙战记2020》让自己久违地静下心打通了一款RPG，意外发现本作各种亮点，诚意推荐哦。果然一款主机步入末期，好游戏就会突然变多么，不解……

◆看了这一季日剧《家政妇三田》之后，让人真心想要一个有求必应的无口属性“小叮当”，而更让人折服的是松岛菜菜子的演技。同时最近新浪微博冒出一个叫“家政妇三田灯”的用户，在微博上给粉丝回答任何她知道的事，粉丝已过万，这都是哪门的都市传说呀（汗）。

▲截一张微博“家政妇三田”的回答，道出真相了。

乌冬

◆《高达EXVS》捣鼓了好久终于网战成功，虽然还是偶尔会掉线，不过流畅程度比在盟区联《GVGNP》提升了不止一个等级，这次终于可以好好体验一下对人战的感觉了，当然这其中被虐的感觉占了多数。

◆《MH3G》出在3DS上果然是一个错误的决定，游戏本身的问题就不说了，首先3DS的设计根本就不适合拿来玩《MH》这种需要多键位同时用的游戏，难怪要出个扩张右滑杆了，不过就算这样手感还是不如其他平台的几作。就拿自己的情况来说，在没有用右滑杆的情况下，为了适应这别扭的操作，3DS得从原来的用虎口握着玩变成用手指捏着玩，长时间游戏下来手指都要抽筋了。

Juxi（美编）

◆家里笔记本经过一年的苟延残喘后再次宣告罢工，这回终于学乖找来熟人修理，一问之下才知道十几块钱的零件被无良奸商狂宰二十倍不止，顿时气得头顶冒烟，各种恶毒诅咒从四面八方倾巢而出。

◆心情不好的时候看笑话是最好的调节方式，以下奉上网上的笑话一篇。

小学生作文：我的家有爸爸妈妈和我，每天早上一出门，我们就各奔前程，晚上殊途同归。爸爸是建筑师，每天在工地上指手画脚；妈妈是售货员，每天在商店里来者不拒；我是学生，每天在教室里呆若木鸡。我成绩不好时，爸爸同室操戈，心狠手辣地揍得我五体投地，妈妈在一旁袖手旁观，从不见义勇为。

澄香（美编）

☆周末和朋友去看电影，排队买票的时候，付现金的通道只有少数几个人，五分钟左右便能买到票，而兑换券的队伍则是阵势吓人，直接排到了影院门口。看来现在都爱用兑换券。当然我也是使用朋友的兑换券，所以在排了半个多小时队的情况下终于买到了票，看了《龙门飞甲》。还好电影不错，排队花的时间也值了。

想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

郭臣 昵称：臣



性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《英雄传说》
地址：江苏省苏州市高新区长江花园二区18幢507
邮编：215129
QQ：1823563649
Email：1823563649@qq.com

钟昌群

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》
地址：四川省成都市双流县白依上街24号香榭美邻
邮编：610200　QQ：912363456
Email：912363456@qq.com
想说的话：《掌机王SP》一定更强，更强，更强！

黄永超

性别：男　年龄：14
拥有掌机：3DS、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省江门市新会区金紫街17号303
邮编：529100　QQ：1312184926
Email：1312184926@qq.com
想说的话：没什么说的，尽情地玩游戏吧，少年！

陆岩 昵称：Super

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《马里奥》、《恶魔城》、《寂静岭》
地址：安徽省合肥市科苑新村二期13幢210室
邮编：230022　QQ：2401365813
Email：2401365813@qq.com
想说的话：第一次寄回函，让我中《MH3G》的包吧！

施添豪 昵称：Kevin

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：广东省广州市海珠区荣景路光大花园D12栋1602房
邮编：510310　QQ：292896204
Email：292896204@qq.com
想说的话：希望我能抽到闪灯购物袋。

林浩翔 昵称：飞蓬草

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS、PSP、NDSi、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《初音》、《皇牌空战》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区和兴头道街92号202室
邮编：150080　QQ：315971858
Email：315971858@qq.com
想说的话：高三党表示对十二月的游戏大潮感到压力很大。

只言片语　《MH3G》，爱它就玩它！（永康 星之卡）

李正阳 昵称：ZOMBIE

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《口袋》
地址：内蒙古包头市青山区呼得木林大街11号街坊14栋1号
邮编：014030　QQ：916086839
Email：916086839@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

冯宣城 昵称：虚无之流星

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《SD高达》
地址：广东省清远市清城区飞来峡镇升平移民3区天天酒楼
邮编：511500　QQ：759976696
Email：759976696@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

颜伟凡 昵称：Dear颜

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：福建省泉州市丰泽区新华小区宝龙花园6-502室
邮编：362000　QQ：349162727
Email：349162727@qq.com
想说的话：努力攒钱买3DS！

袁奕聪

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：上海市徐汇区湖南路121号504室
邮编：200031　QQ：460152625
Email：460152625@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

王雪晨 昵称：烈焰晨

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《逆转》
地址：北京市新西城区新兴里25号
邮编：100050　QQ：121687745
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

胡群 昵称：神

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》
地址：内蒙古鄂尔多斯东胜区华宇小区1单元302
邮编：017000　QQ：1076127621
想说的话：神一样的我竟坑在崩霸煌黑上了！

王汝志 昵称：三江

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《口袋》、《初音》、《火纹》
地址：陕西省西安市长安区西安电子科技大学新校区
邮编：710126　QQ：1015822367
Email：1015822367@qq.com
想说的话：可怕的年底就要来了，不知道钱包能不能撑住。

何成铭 昵称：狩の羽

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《FF》、《无双》、《深爱》
地址：贵州省贵阳市南明区第九中学
邮编：550005　QQ：184253027
想说的话：可怜的小悦悦，世道人心啊！

彭力鸣 昵称：骆驼

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、恋爱游戏
地址：湖北省武汉市江岸区友谊街28号2栋一单元9楼2号
邮编：430010　QQ：729359198
Email：729359198@qq.com
想说的话：《掌机王SP》大爱，希望鲁叔能给我写回函。

卢毅劳 昵称：翔天若

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：1411048663
Email：1411048663@qq.com
想说的话：祝我刚买的PSP和新认识的《掌机王SP》越混越好。

只言片语 何时才能购入自己的掌机呀，怨念……（西安 zero）

掌机王 自由谈

记得马修我刚接触游戏时，女玩家是非常稀缺的，还好这个现象没有维持到现在，每辑的“游俏小筑”相信也让大家见识了女玩家们的风采，本辑“自由谈”收录的则是一位成长于游戏世家的女玩家关于自己十年游戏人生的一些吐槽。而“玩家点评”，这里依旧强调下评论和介绍的区别，点评是写这款游戏“怎么样”，而介绍是写这款游戏“是什么、有什么”，大家投稿“玩家点评”时一定要记得写成评论哦。

栏目主持：马修

我的游戏记事簿

——十年女玩家的一点吐槽

文 Alvin

1.“游戏世家”和小死党

作为一个女玩家，我算是出生在“游戏世家”——舅舅能非常轻松地单人通关《魂斗罗》，大表哥一条命通《超级马里奥》，亲哥哥擅长《红警2》，三表哥一条命通关《沙罗曼蛇》，妈妈是对《马里奥医生》这类益智游戏毫无压力的高手。所以这好像是个必然，我，一定会痴迷上游戏。

家里对打游戏的态度基本是不反对，因为是“游戏世家”，到我这儿“孩子喜欢打游戏”便也已经算得上是传统了，并且那个一条命通关《马里奥》的大表哥最后考进了北大，所以大家都觉得游戏并不是耽误学习的事——而这，也是我对游戏的态度。

不过自己真正开始进入游戏世界，是小学四年级。2001年，四年级的我第一次被同学带着进入了街机厅，迈进了游戏的世界。说实话那家游戏厅给我的印象并不好：充斥着烟熏的味道，来来往往的都是社会青年，涌进耳朵里的都是污秽的词语。但是街机绚丽的游戏画面还是一下吸引住了我。还记得当时最火的是《街头霸王2》和《KOF97》，画面之细腻，动作之爽快，角色之帅气，都是我从来都没有看到过的！

在那个时候，我认识了最与众不同的朋友也是一生的死党——狗哥，一个不知道安静为何物的家伙。那时候每天最盼望的事就是下了课他走过来对我说：“嘿，今天接着去《名将》啊。”然后放了学我俩就会乐呵呵地买上十串涮豆皮直奔街机厅。很多人最好的朋友结交在初中或者高中，而我，虽然初中高中也结交到了很是说得来的好姐妹，但是小学的这位死党对我的意义却是很独特的。概括来讲，他改变了我沉闷的性格，让我变得开朗外向，积极向上。那时候的班主任曾经和我们说，小学虽然没什么，但是长大了我们会知道那个就是我们以后所说的童年。因为一直有这个聒噪的好朋友陪在身边，我拥有了一个充实而快乐的童年。



2.FC的快乐

五年级的时候，我拥有了生命中第一个奢侈品——小霸王游戏机（大家都懂的）。那时正好我和狗哥已经被街机厅剥削得两袖空空，而且实在受不了街机厅的混乱和嘈杂，于是两人商量一定要其中一人买台能够两个人玩的游戏机才行。两个小学生想来想去，只有考个好成绩才有希望。于是我俩果断戒掉了街机，放学去其中一方家里认真看书写作业，如此坚持了半个学期，期末居然一起挤进了班里的前十。当时那个开心啊，虽然狗哥成绩一直不错，但要知道我可一直是班里的差生！所以那个学期，作为家里老二所以受宠的我轻松得到了奖励的游戏机。也从这件事开始，我每台游戏机基本上都是靠分数赚取

的……于是剩下的小学生活就在每天放学后到家里和狗哥打游戏度过。

最先玩的是《坦克大战》，而后狗哥买了一盘超经典的Konami老四强的游戏卡带，也就是老玩家们几乎都玩过的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》和《绿色兵团》，这四个游戏都有双人模式而且更好玩。在把这盘卡带上的游戏研究透了之后，我才买了更加经典的《超级马里奥兄弟》。

不得不说马里奥大叔的魅力和宫本大师的实力，这款游戏是我见过的少有的老少皆宜的游戏！上到我接近60岁的老妈，下到后来出生的我的小侄儿（后边提到，天生一个游戏玩家），基本上我全家都处于天天打会儿《马里奥》的状态。是的，有人在质疑马里奥大叔的游戏地位，我想说，他真的没接触过那个时代。而且，一款发售于1985年的游戏，一直到20年后未经过重制的原版，那样的老画面却依旧那么火爆那么受欢迎，又有哪个游戏做得到？

到了六年级，这一年里我的生活主要出现了两件大事：第一件是在日复一日的游戏生活中，我的成绩居然扶摇直上，让大家觉得相当不可思议，我自己也一头雾水；第二件事就是我和狗哥把我家的电视玩坏了，于是我的小霸王惨遭软禁，家里也给我下了“以后不准再买需要电视才能玩的游戏机”的禁令，直到长大后向往的X360、Wii也都成了怎么也无法得到的追求。而“小霸王其乐无穷”也只能成为了回忆……

3.长大的我们与进化的游戏

随后，我和狗哥升入了同一所初中，我家也顺应潮流地购入了一台组装电脑。初一的时候我偶然买了本杂志，安装了里边给的GBA模拟器。然后发现送的游戏里居然有《口袋妖怪》！我和狗哥如同发现新大陆一般惊喜，从此我俩又进入了更新的游戏世界，毕竟GBA的游戏对于FC是质的飞跃。在《口袋妖怪》里，我们体验了精灵训练师的冒险，收服了一直喜爱的小火龙和皮卡丘；在《恶魔城》里，见证了吸血猎人阻止了吸血鬼的复仇；在《塞尔达传说》中，和林克一起拯救了塞尔达公主……在这期间，又和初中班里另一名游戏女玩家（姑且叫她包子）成为了非常要好的朋友。这份友情，也是我一直以来非常非常珍惜的。

初二那年寒假，我看中了GBA SP，但家里人都非常反对，原因是初中开始成绩变得的越来越重要了。不过老妈一如既往地支持我，顶着七大姑八大姨的各种压力，告诉我如果能考进班里前三名就赏赐我一台（当时汗颜啊，平时RP高了也就考个六七名的）。结果那年期末，我还真是挤进了班里前三。在家里所有人皱着的眉头下，我颤抖着迎来了我的GBA SP，那是小神游版，爱慕很久的玛瑙黑，而入手的第一盘游戏正是《口袋妖怪 蓝宝石》。



这台游戏机在班里掀起了一股游戏风潮，借的借，买的买，模拟的模拟，全班一起GBA。可惜的是自从我有了这台游戏机，就很少再叫狗哥到家里来玩了，毕竟那么小的屏幕两个人看很是不爽。于是，所谓的“童年时光”到此算是结束了。我和包子每天腻在了一起，而狗哥也和班里的一群男生混到了一块儿。一直到初三被调到和狗哥一桌的时候，我发现我几乎已经不认识他了，成熟了？反正沉默了，不像他了。至此我明白了，和狗哥那时的那种熟悉和默契，从此再也不见了，一直到今天。但是我知道，自己的性格里仍然有他对我的影响，我的开朗和乐观，都是我所熟悉的他的缩影，我会一直记得这一段友情曾经存在过。到现在，我经历了这么多次友情的“背叛”，但那一次是最彻底最可惜的。我想，每个人对此都在极力避免，但是只要某天一个不注意不留神，它就不知不觉地发生了。我告别了童年时代的朋友，贴近了新的成长时代的人。

我的初中是平淡的，我本身也是没什么变化的。而这里要提的，是一款初中接触的经典游戏——《仙剑奇侠传》。初一初二的同桌是个仙剑迷，一代二代三代都玩过。在他的熏陶下，我也试了下一代——真是一款好游戏，就像读一本小说一样。《仙剑》带着它独特的魅力让我们这些玩日式游戏的人见识了国产游戏的出色。在我心里，《仙剑》的优秀程度直逼《最终幻想》，《仙剑3》中，更让我有玩《最终幻想Ⅶ》时的感动。

初三时任天堂发售的新一代掌机NDS让我们一众人大开眼界，上下双屏并且可下屏是触屏，不仅可以触摸操作，甚至可以用声音用吹气来操作，太新鲜了！在2004年，手机才开始在学生族中普及的年代，任天堂用异质制作的游戏机让我们一众开了眼界——游戏原来可以这么玩！这就是任天堂的快乐创意！但是当时2000元的高价以及不能破解只能买300元的正版游戏带外加初代那外形，都让我们望而却步。

初三这一年，我家的一个小生命出世了——我的侄儿阿邦诞生。同样是这一年，我目睹了韦德带领着他的热火跨过了活塞这座大山，挺进NBA决赛。中考第一天中午，热火完成总决赛四连胜4：2客场淘汰了小牛！神奇的韦德场均40.2分，完美地实现了他的梦想，带着他的热火拿到了迈阿密这座城市的第一个总冠军奖杯，成为了迈阿密的英雄。以至于当天下午走进数学考场的

时候，大家的话题依旧是“看到最后那个绝杀了吗？”“太帅了！乔丹附体啊……”

4.高中时的NDSL

升入高中后，我和几个好朋友被分到不同的班级，但还是在一所学校。新的班级里大家都爱玩手机游戏，这让我显得有些格格不入。这段时间我迷上了《逆转裁判》和《火焰之纹章》两大系列，因为新班级里一时间没有找到志同道合的同学，所以我选择了需要冷静思考的游戏。在这段时间中，我得到了消息，任天堂发布了新的游戏主机——NDSL。

高一末，也就是2007年5月吧，三表哥出差去日本，在我一哭二闹三上吊等各种极为不懂事的威胁下，老妈打给三表哥一个电话让他帮我从日本捎回一个NDSL。

2007年8月8日，奥运会一年倒计时那天，三表哥回来了。在满大街的“迎奥运，树新风”的标语下，我捧着粉色的NDSL无视着这个世界上其他的任何东西。那条Nintendo的手袋，以及上面“Nintendo”的LOGO，无一不让我热血沸腾！对于一个从《马里奥》和《口袋妖怪》开始爱上游戏的玩家来说，这些东西都是值得珍藏的宝贝！任天堂给我们的是创新，是惊喜，是无与伦比的游戏体验。

从此我不问世事一年，《新超级马里奥兄弟》续写了2D时代的辉煌，再创销量佳绩；《马里奥赛车》成功开创了一个分支系列，一个月全球累计销量200万；复刻的《最终幻想》和《勇者斗恶龙》三代经典再次骗取了玩家的腰包和眼泪；《口袋妖怪 珍珠·钻石》达到了累计销量过千万的惊人纪录；新系列《应援团》更是创意十足，让我玩得不亦乐乎……任天堂在FC之后，用NDS再次革命了“游戏”！而这一年，我便沉浸在这些传承和创新的游戏的快乐中。

高三那年，我入手了《超级马里奥兄弟》20周年的纪念版GBM，完成了我、老妈和三岁的阿邦人手一部游戏机的愿望。当时我家有种说不出的和谐：我回到家就开始体验NDSL，阿邦拿着很mini的GBM操纵着20多年前的马里奥大叔，老妈在GBA的《马里奥与大金刚》中纠结着谜题的破解方法……老妈居然打通游戏主线后连续通宵三天打通了专家模式，这可是接近60岁的中老年人啊。后来高三某次高考模拟中我又人品爆发考了650多分，顺利向家里申请到了PSP-3000，享受上了双机制霸的快感。不过因为有过玩坏电视机的前科，我还是一直都无缘TV游戏。

然而高三下学期，我的各种游戏机最终还是被雪藏了，那段时间我只能和好朋友包子整天泡在教室里自习。那段时间我也发现，摆脱游戏投身学习并不是什么不可能的事，而现实中自己的成长，往往比游戏中练高了几级更要充实快乐很多。发现不足、努力、弥补不足，这就是那几个月的生活。最后，高考顺利结束了，我选择了本地的南开大学，包子则去了遥远的厦门大学。

那个暑假不属于游戏，而是属于朋友，大家用了三个月的时间接受“分开”这个事实。从此之后，每次见面，就要等上半年。

5.大学宿舍的朋友们

大一开学那天，我十分低调地躺在新宿舍的床上玩着手机，认真地记着新室友的样子和名字。我从没有想过会在南开这么个学校里找到游戏的玩伴……

但是，奇迹出现了。某天，上铺的女孩儿坐在我床边，和我说看我像是游戏玩家，并问我爱玩什么游戏，我心想和你这种小女生说你会懂吗，于是心不在焉地说：“《逆转裁判》。”话音未落就见她“腾”地跳了起来，然后冲上上铺拿下来了一台白色的NDSL，GBA卡槽上还插着《逆转裁判1》。兴奋而又紧张地和她交流后，我知道这个哈尔滨女孩kelly同样喜欢任天堂、喜欢巧舟，同样爱玩《应援团》和《逆转裁判》。当时我的心情，开心得能炸出爆米花来！

直到现在，kelly依然是我大学里无话不谈的最亲密的朋友，并把我淘到的EZ三合一开心地和她分享。而我们宿舍其他四个人里也有两个被带动买了NDSL，在大一下学期，我享受到了高中时一直盼望的事情——在大学寝室里和室友联机打《太鼓之达人》和《马里奥赛车》，全宿舍围观kelly把《节拍特工》的拉拉队模式全都刷到了S，和另一个舍友小猪联机《口袋妖怪》被她虐得体无完肤……

大学里，通过游戏我认识了好多朋友，还欣赏了动漫社的《仙剑4》的Cosplay（漂亮的kelly在里边COS韩菱纱），做了很多以前只能躺在床上想象的事情。游戏对于我早就不是娱乐和消遣那么简单了，这是我生活交友的方式。

游戏的世界不比真实世界逊色，玩《仙剑奇侠传1》就像读了一篇不亚于《简爱》的唯美故事，我的伤感的浪漫潜能正是由此开发；玩《最终幻想Ⅶ》，我了解命运注定的悲剧无法改变，只能试着去接受；而从小时候开始喜欢的《口袋妖怪》，更是展现了冒险的魅力，让我深陷其中陶醉着……游戏产业蓬勃发展，我的生活也在继续，我憧憬着游戏给我的生活带来更多的惊喜。


▲大一时拍的部分游戏机合影，六人的女生宿舍一共有3台NDSL、一台NDSi、3台PSP以及GBA、GBA SP各一台。

玩家点评

PSP 解放之剑 雷克斯

厂商：Furyu　类型：RPG

评论人：古梓　评分：8

本作亮点颇多，比如出自一众知名画师笔下的性格各异的角色、众多大牌声优的深情演绎、气势磅礴的配乐、尚算精美的画面和CG插画、设计巧妙的诸多迷宫等。此外，本作对很多知名游戏系统都进行了借鉴，如角色的轮盘培养系统、捉怪的“解放”系统、与怪物组队的协力攻击战斗系统，还有怪物间的混斗等，让游戏的过程充满了新鲜。

然而这种大规模的借鉴反倒成为本作一个比较大的问题，很显然厂商并没有对借鉴来的要素进行一个合理的揉合与人性化处理，让人感觉是生拼硬凑出来的，尤其是本作对我方战斗力的要求几近苛刻。如果说BOSS战还能靠战术组合什么来取胜，那么阻挡玩家迷宫进程的所谓“神的试练”走的就是彻头彻尾的硬派路线，因为这些试练都是以你收到的怪物作为战斗主力，对怪物的数量和等级均有很高要求，一项不达标的话就算你整个过程按键再精准也无济于事。结果，“刷”成为游戏中一项不可或缺的要素，时间长了难免让人觉得枯燥。



3DS 超级马里奥3D大陆

厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：幕后人　评分：10

不得不说，任天堂自家的游戏做得就是好，本作甚至可以说是任天堂实力的完美体现。游戏的剧情一如以往地走“《超级马里奥》系列”的“马大叔救公主”路线，一开始的夜晚剧情动画也很有感觉。游戏的关卡难度设定得恰到好处，没有过多的冷门和难懂的机关，本作利用3DS的裸眼3D机能将许多场景表现得非常有魄力，某些镜头甚至让我过目难忘。新增的无敌浣熊和直飞终点道具对新玩家非常友好体贴（但是为什么强度这么夸张），加上以前没有的回旋镖形态和飞行箱子形态，让马里奥的冒险解谜有了新的思考。每关3个隐藏金币的设定则让更多的核心玩家更深入地去挖掘本作的独特魅力。总的来说，本作作为年末商战的决定性大作之一，是一款值得入正版的超级耐玩之作——这，才是《马里奥》！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

大热秘技

12月23日香港的亚洲游戏展上有PSV进行贩卖，白菜终于可以摆脱熬夜排队的煎熬。不用遭受国内JS炒价的影响，实在太好了。编辑部买来的实机手感非常好，我已经等不及体验《苍翼默示录》的表现力了。

3DS 日版 史莱姆总动员3 大海盗与尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

●高速投掷

在长按A键+十字键进行的史莱姆冲击操作中，按下B键，可以将头上的道具高速投掷出去。这个技巧非常有用。

●危险海域

在海上航行时，如果ドラお发出“この海域はヤバい气がするッス”的信息，说明该海域会出现巨大的船，非常强大，BGM也会停止播放。此时最好赶快离开这片海域。

●隐藏指令

在彩虹宝珠的房间中输入特定的隐藏指令，就能在商店中买到特别的船部件。该秘技需要故事进展到能够改造船体的进度，指令输入错误后，重新输入一次也会生效。



隐藏指令

指令	部件	HP	攻击力	速度	价格
Y, R, Y, L, ↑, B, ↓, B, X, X	ユウシャボディ	+20	+10	+0	25000
	ユウシャヘッド	+27	+0	+0	
	ユウシャマスト	+27	+0	+0	
	ユウシャサイド	+26	+0	+0	
L, B, ↑, X, ↓, Y, →, R, ←, B	レオボディ	+33	+10	+0	120000
	レオヘッド	+25	+0	+0	
	レオマスト	+20	+0	+0	
	レオサイド	+22	+0	+0	
B, X, Y, X, →, R, Y, L, B ,B	けんおうボディ	+22	+10	+0	50000
	けんおうヘッド	+24	+0	+0	
	けんおうマスト	+31	+0	+0	
	けんおうサイド	+23	+0	+0	
B, B, ←, X, X, L, R, Y, Y, Y	マボロンボディ	+28	+0	+10	
	マボロンヘッド	+26	+0	+0	
	マボロンマスト	+21	+0	+0	
	マボロンサイド	+25	+0	+0	
R, Y, ↓, B, ↑, X, ←, L, →, Y	レオボディ☆	+38	+0	+10	170000
	レオヘッド☆	+39	+0	+0	
	レオマスト☆	+37	+0	+0	
	レオサイド☆	+36	+0	+0	

PSP 日版

最终幻想 零式

ファイナルファンタジ– 零式

●ヤヌスの眼镜

所有角色的专用饰品获得条件都是乱入他人战场1000次，惟独库茵可以在二周目直接在对话中获得。那么她的饰品自然也有古怪。当装备该饰品后库茵进入战斗不能时，会自动复活一次，然后进入暴走模式。通常攻击姿势会发生巨大的变化，特技与魔法会强制变为デバステ–ト（按住不放会一直攻击，参考玛奇那的钻头），AG常时回复且全身附加无敌效果。当然这么好的东西不会让玩家白白享用，该状态下库茵无法吸收梵托玛，且大概15秒之后，库茵自身就会进入永远的一击必杀状态。此时受到任何攻击，她就会再次进入战斗不能，且不会再复活了。

当然在暴走模式下，也是能够使用道具的。只要为她套上复活的BUFF，死亡之后也能再次复活为通常状态。如此反复就非常厉害了。



●一骑当千

完成任务后，系统会根据玩家完成任务的时间、吸收的梵托玛数量以及死亡的人数三项来给出任务评价。评价的高低直接影响到奖励的等级。最高的S级评价最起码要有两个A和一个B才能达成。但是如果任务中由始至终只派一个角色上场，那么完成任务后会得到“一骑当千”的奖励评价，将最终评价提升一个等级。

●刷战意MAX

在出击画面中，战意MAX的角色在战斗中有能力加成，但是每次出击前战意MAX的角色是随机的。其实在选好难易度，进行出击角色编成时，按下×键退出然后再次进入，战意MAX的角色就会改变。合理利用这个方法，理想情况下可以让大部分角色都进入战意MAX状态。不过这条秘技只适用于“作战”。



●基加美什的叹服

在第七章的深红任务“マキナの战い”中，最后要与玄武露希基加美什进行BOSS战。在故事剧情中与“作战”中累计完成该任务10次，击倒他10次后，在评价结算画面就会出现“基加美什表示叹服”的信息，并获得特殊奖励。标准难度下奖励“源氏の铠”，不可能难度下奖励“源氏の兜”。

●减少大地图遇敌率

虽然骑乘陆行鸟就不会遇敌，但在第四章从小屋返回魔导院的过程中是无法骑乘陆行鸟的。另外偶尔也会有不远不近的距离舍不得使用陆行鸟的情况。这条秘技可以有效减少大地图上的遇敌率。在进行移动时，瞬间拨动滑杆的方向然后回中，同时按下×键利用回避的距离进行移动，可以大幅减少遇敌率。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

2011年内的新作基本告罄，PSV的正式发售让PSP后继有人，不过PSP明年初的游戏还有不少值得期待，暂时玩不起PSV正版的玩家也不必担心。3DS的大牌虽然已经在这两个月都打出了，但细看2012年春的预售新作依然非常恐怖。NDS的新作基本已经停滞，各位还死守该战线的玩家要么查漏补缺以前没填的坑，要么赶紧更新换代自己的掌机吧。

发售表阅读说明
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年12月			
未定	无意识交换日记	いつの间に交换日记	Nintendo	ETC	免费
		2012年1月			
12日	皇牌空战3D 纵横火网	エ−スコンバット 3D クロスランブル	NBGI	SLG	5800日元
12日	丁丁历险记 独角兽号的秘密	タンタンの冒险 ユニコ−ン号の秘密	Ubisoft	ACT	5040日元
12日	心灵相机 附体笔记本	心灵カメラ 凭いてる手帐	Nintendo	A・AVG	3800日元
19日	迷宫的彼端	ラビリンスの彼方	Konami	RPG	5800日元
19日	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	MUG	6090日元
19日	冲锋飞车 3D驰骋 难以置信	ランナバウト3D ドライブ：インポッシブル	Rocket Company	RAC	6090日元
26日	生化危机 启示录	バイオハザ−ド リベレ−ションズ	Capcom	A・AVG	5990日元
26日	动物管理员3D	ズ−キ−パ−3D	Robot	PUZ	3990日元
		2012年2月			
14日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
16日	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	6090日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
16日	铁拳 完美版	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	FTG	5800日元
23日	噩梦解谜 碾压3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
未定	牧场物语 初始的大地	牧场物语 はじまりの大地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
		2012年3月			
8日	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ−クイ−タ−	Konami	ACT	售价未定
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク アンド フユ−チャ− スタ−ズ プロジェクト ミライ	SEGA	MUG	6090日元
22日	公主辣妹 天堂（暂名）	姬ギャル パラダイス（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
未定	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	与女孩子在密室中的话可能会……	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない	D3 Publisher	AVG	6090日元
		2012年4月			
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
		2012年春			
未定	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	售价未定
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハ−ツ 3D [ドリ−ム ドロップ ディスタンス]	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	火焰之纹章（暂名）	ファイアーエムブレム（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック	SEGA	SPG	售价未定
未定	魔法工厂4	ル−ンファクトリ−4	MMV	A・RPG	售价未定
		2012年			
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆	ドラゴンクエストモンスタ−ズ テリ−のワンダ−ランド3D	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ−パ−マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ−ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	马里奥网球（暂名）	マリオテニス（暂名）	Nintendo	SPG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年3月			
8日	学园黑塔利亚DS	学园ヘタリアDS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2012年4月			
未定	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元

SD高达G世纪 3D

◆NBGI◆SLG◆6090日元

A 期待度

本作是3DS上的首款系列作品，游戏在前作的参战阵容基础上加入了系列最新作《机动战士高达AGE》的角色与机体，而《机动战士高达UC》的登场机体亦将大幅增加。另外本作的战斗场景更涣然一新，并加入“《机战》系列”中具代表性的精神指令以及机体双人座驾系统，务求让本作在战斗上更具战略性。

边境之门

12.22 ◆Konami◆RPG◆5250日元

A 期待度

从当初的游戏公布到如今发售，《边境之门》始终有那么一些《怪物猎人》的感觉。在未知之地做任务、打怪兽、剥取素材、制作武器防具、挑战更强的怪兽……当然从试玩版来看，RPG版形态的《怪物猎人》在结合绚丽的技能后也有着其独特的魅力。对tri-Ace抱有好感的玩家有必要尝试一下这种全新的感觉。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年1月			
19日	反重力赛车2048	WipEout2048	SCEJ	RAC	4980日元
26日	无瑕传说R	テイルズ オブ イノセンスR	NBGI	RPG	5980日元
		2012年2月			
2日	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	Gungho	ACT	5985日元
9日	重力的眩晕	GRAVITY DAZE	SCEJ	A・AVG	5980日元
9日	墨鬼	墨鬼 SUMIONI	Acquire	ACT	5229日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
23日	真实格斗	リアリティ-ファイター	SCEJ	FTG	3980日元
23日	Little Busters！ 修改版	リトルバスタ-ズ！ コンバ-ティッド エディション	Prototype	AVG	6090日元
未定	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
		2012年春			
未定	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ-ルデン	Atlus	RPG	售价未定
未定	武士与龙	サムライ & ドラゴンズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	龙之王冠	Dragon's Crown	Ignition	A・RPG	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年1月			
12日	超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	ス-パ-ロボット大战OGサ-ガ 魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	S・RPG	6280日元
19日	英雄幻想曲	ヒ-ロ-ズファンタジア	NBGI	RPG	6280日元
19日	官能昔话 携带版	官能昔话 ポ-タブル	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	枪弹管家 子弹的彼方	Bullet Butlers -铳弾の彼方-	Boost On	AVG	6090日元
26日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	SLG	6280日元
26日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽ-たぶる	NBGI	AVG	6800日元
26日	恋爱番长2 午夜课程	恋爱番长2 ミッドナイトレッスン	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	D阶段 苍华之章	Phase D 苍华の章	Boost On	AVG	3969日元
未定	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年2月			
2日	礼物 棱镜	Gift -prism-	Cyberfront	AVG	5040日元
2日	写真女友	フォトカノ	角川Games	AVG	7140日元
9日	维他命X 侦探 B6	VitaminX Detective B6	D3 Publisher	AVG	6090日元
9日	永远的阿塞利亚 大地的尽头	永远のアセリア -この大地の果てで-	Cyberfront	S・RPG	5040日元
9日	幻想水浒传 交织百年之时	幻想水浒传 纺がれし百年の时	Konami	RPG	5980日元
9日	死亡预告 崩坏的世界与死神	次の牺牲者をオシラセシマス -崩坏する世界に死神と-	Boost On	AVG	3969日元
16日	战国无双3 Z 特别版	战国无双3 Z Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
16日	天津美空 云之尽头	あまつみそらに！ 云のはたてに	Prototype	AVG	6090日元
23日	D阶段 白影之章	Phase D 白影の章	Boost On	AVG	3969日元
23日	粘土世纪	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	RPG	6280日元
23日	我是少女漫画家	オレは少女漫画家	Giza	AVG	6090日元
23日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ-ロ-ズ ツインブレイヴ	NBGI	ACT	6280日元
23日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	AVG	6090日元
23日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ～幕末无双录～	Idea Factory	ACT	6090日元
23日	驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版	猛兽使いと王子様 ～Snow Bride～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
		2012年3月			
1日	伟大战斗 全面爆破	グレイトバトル フルブラスト	NBGI	ACT	6280日元

DVD光盘内容导视

PSV开箱评测



3DS扩张滑杆评测



游戏展望台

Persona4 黄金版
仙境传说 奥德赛
极限脱出 善人死亡
生化危机 启示录
粘土世纪
英雄幻想曲
小魔女帕妃 黑猫魔法店物语
伟大战斗 全面爆破
薄樱鬼 幕末无双录





9款热门新作最新官方影像

新动一刻

我的朋友很少
追逐繁星的孩子

喧闹游园

《块魂 拉伸》搞笑PV
马里奥定格动画



新作特搜队

怪物猎人3 G
索尼克 世纪 青之冒险
科学超电磁炮
重装机兵2 重装上阵



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在3DS扩张滑杆的评测视频中，小编使用的是什么颜色的3DS。

A：红色　　B：蓝色　　C：白色



《怪物猎人狩猎志》 VOL.13

16开全彩24页 双DVD

《怪物猎人3 G》终于发售，狩猎热潮由PSP席卷到3DS，本辑的《狩猎志》将会为大家带来《怪物猎人3 G》的众多研究内容，光盘也会收录相关的精彩影像。本辑重头收录“过本良三真实任务”，体验现实版的钓鲨鱼、掘温泉，绝对爆笑全程。此外，光盘还收录“怪物猎人狩猎祭2011—仙台”的活动战报，再次感受最热闹的狩猎盛事，同时还有怪物猎人主题公园、信州涩温泉等地的介绍影像，绝对让你大开眼界。本辑依旧采用双DVD配置，丰富内容敬请期待。





1月上旬

全国上市



口袋玩家 VOL.50

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

口袋特企

口袋玩家们的50辑

不知不觉《口袋玩家》走过了50辑，这篇特企就让我们来小小地纪念一下《口袋玩家》和大家一起走过的路。

热门话题

合作还是搅局——闲谈《口袋》与《信长之野望》的融合

PSV发售之日“《口袋妖怪》系列”新作发布，KT与Pokemon的合作，战国与口袋世界的融合，我们来聊聊这次合作和事件的前因后果吧。

制作人频道

《口袋公园2 超越世界》制作直击！

和《口袋公园2》的制作人们进行一次访谈对话，来了解这款特殊的《口袋妖怪》分支系列的开发故事。

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之龙系）

以第五代主神莱希拉姆、泽克罗姆为首，带上棘飞龙、刺龙王、云翅龙和叠翅鲨龙，一起带来紧张火爆的龙族精灵分析！



附送精美赠品：
《口袋玩家》
50辑纪念版2012年历

光盘收录《口袋妖怪×信长之野望》预告片、2012剧场版预告片、《宠物小精灵BW》最新动画以及《DP》补完。

1月1日，

全国上市

50辑回馈大抽奖！

3DS主机、正版3DS《口袋》游戏、正品口袋玩偶，等你来拿！



下辑预告 掌机王SP Vol.174





新年特辑！

豪华加页至288

附赠PSV实用别册

全方位揭示新掌机

PlayStation Vita的魅力！

一年又将过去，春节将至，《掌机王SP》也即将迎来年前的最后一本，按照惯例，年底的这一辑会是内容丰富的加页“大餐”。除了多达280款来自3DS、NDS和PSP的游戏年鉴外，配合次世代掌机PSV的发售，本辑将特别附赠一本PSV别册，对PSV的硬件特性、首发游戏、通信功能等各方面予以测评和攻略指引，这也是《掌机王SP》史上花费心思最多、实用性最高的赠品。2011年游戏大赏的玩家评选部分也尘埃落定，《掌机王SP》将联合《游戏机实用技术》为大家送出各游戏主机大奖和周边奖品，如果你曾寄过选票，没准可以找到自己的名字！



玩家评选结果出炉

中奖名单公布

2011年掌机游戏年鉴

年度大事记专题企划

重头攻略特快

边境之门 PSP

大众高尔夫6 PSV

未知海域 黄金深渊 PSV

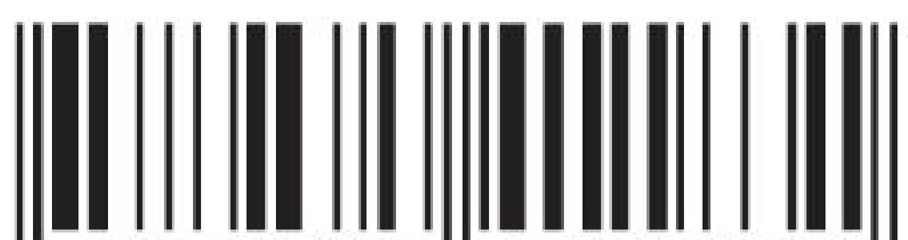
真·三国无双 NEXT PSV

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者 PSV

……

一月中旬 全国上市

ISBN 978-7-88541-183-1



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-183-1

掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）